GAMERS

ANO I - Nº 07 - R$ 3,50

PROGAMES

escala

GOLPES

SOULCALIBUR

OS GOLPES PARA ARRASAR COM OS 10 PERSONAGENS PRINCIPAIS

THE KING OF FIGHTERS '98
THE SLUGFEST

GOLPES E COMBOS PARA TODOS OS LUTADORES

WWF

NINTENDO64

PlayStation

WAR ZONE

TODOS OS GOLPES, MANHAS E TRUQUES

7 897763 567870 >

ASSISTÊNCIA TÉCNICA
ESPECIALIZADA EM VIDEO GAME

PROGAMES

CONSUMIDOR FINAL

CONSERTOS, TRANSCODIFICAÇÕES, CHAVEAMENTOS,
PARA TODOS OS VIDEO GAMES E ACESSÓRIOS.

CONSULTE NOSSA RELAÇÃO DE LOJAS FRANQUEADAS
MAIS PRÓXIMA DE SUA LOCALIDADE.

LOJISTA

TEMOS TODO TIPO DE SUPRIMENTO NECESSÁRIO.

DAMOS TREINAMENTO PARA LOJISTA DE TODO O BRASIL.
(ATENÇÃO TREINAMENTO SOMENTE NO ENDEREÇO ABAIXO).

PARA QUEM É LOJISTA É UMA BOA OPÇÃO DE RECEITA
ADICIONAL, COM BAIXO INVESTIMENTO.

TEL.: (011) 3641-0444 / 831-0444 - COM SR. LÉO

RUA PIO XI, 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000

GAMERS GOLPES
É uma publicação da

EDITORA ESCALA LTDA.
Editor: Hercílio de Lourenzi
Gerente de Produção: Nilson Luiz Festa
Gerente de Serviços: Jamil de Almeida
Gerente de Distribuição e Promoções: Alvaro Angelo Tomiatti
Assistentes de diretoria: Vera Lúcia P. de Morais, Antonio Corrêa e Luiz E. S. Marcelino
Atendimento ao leitor: Camilla Freitas, Alessandra de Campos Jorge
Conselho Editorial: Carlos Gonçalves, Carlos Man, César Nemitz, Eddie Van Feu, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marcus Vinicius, Marques Rebelo, Moacir Torres, Otto Shmidt Junior, Paulo Fernandes, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloisio
Filiada à ANER

Em parceria com a Rede:

CONSELHO EDITORIAL: Ivan Battesini, Francisco Motta

Diretor Executivo: Ivan Battesini
Redator Chefe: Fabio Santana de Souza
Direção Geral: Leandro Gusmão Siman
Jogos, Redação e Diagramação: Leandro Gusmão Siman, Fabio Santana de Souza, José Donizete de Paula, Homero Letonai, Eric Araki, Gilsomar P. Livramento, Ivani Battesini
Revisão: Marcia Guerreiro
Publicidade: ☎ (011) 3641-0444
Números Atrasados: (011) 266-3166
Ilustração de Capa: Opera Graphica
Colaboradores: Tarcisio Motta, Walquiria Panicacci
Bureau: N. D. R.
Distribuição: DINAP
Impressão e Acabamento: CL Artes Gráficas-(011)7897-6556

Editora Escala Ltda.
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde CEP 02512-010 São Paulo - SP Fone: (011) 266-3166 Fax.: (011) 857-9643 - Caixa Postal 16.381 CEP 02599-970 - São Paulo - SP

EDITORIAL

King '98, até que enfim!

Adiamos mais de uma vez os golpes e combos da mais recente versão de The King of Fighters devido à enorme quantidade de personagens que fazem parte do jogo. The King of Fighters '98 contém 51 personagens (38 básicos, onde 13 deles possuem a versão alternativa).

Além de TKOF98, não poderíamos deixar de fora a continuação de Soul Blade (ou Soul Edge no Japão) que agora vem como Soul Calibur e é a nova onda nos arcades e o primeiro a usar a placa System 23. O game possue 10 personagens normais (Voldo, Sophitia, Mitsurugi e Taki da versão anterior e 6 inéditos) e não se sabe ainda quantos personagens secretos existem, pois, como Tekken 3, vão sendo liberados com o tempo. Acompanhe quais são eles nas próximas edições.

E para não ficar só no arcade, você confere também um dos melhores games de luta-livre, WWF War Zone, para Playstation e Nintendo 64, com muitos golpes e truques para debulhar.

ÍNDICE

The King of Fighters '9 8 ---------- 04
Soul Calibur ---------- 24
WWF War Zone ---------- 34

THE KING OF FIGHTERS '98
THE SLUGFEST

COMANDOS BÁSICOS

A: Soco Fraco
B: Chute Fraco
C: Soco Forte
D: Chute Forte
CD: Golpe Forte
→+C: Arremessar para frente
→+D: Arremessar para trás
AB (ao cair no chão): evitar a queda rolando
CD (durante a defesa, no momento do impacto do golpe): cancelar defesa com ataque (com uma "bolinha" na barra ou POW cheio)
ABC quando estiver tonto ou sendo agarrado: assistência (membro de seu time vem para ajudar)
Start: Provocação (se ambos os lutadores estiverem em modo Extra, diminui a barra de POW do adversário)

ADVANCED vs EXTRA

Assim como em '97, você pode escolher entre dois modos de jogo: o Advanced e o Extra. Ambos tiveram algumas mudanças significantes em relação ao game anterior. Vejamos agora suas novidades e comparações:

1. Modo Advanced

Características

- Esquiva rolando
- Possível evitar arremessos
- Para fazer SDMs, é necessário queimar uma "bolinha" para ativar a barra Time
- O primeiro lutador pode acumular até 3 "bolinhas" na barra de POW
- O segundo lutador acumula até 4 "bolinhas"
- O terceiro lutador pode acumular até 5 "bolinhas"
- SDMs feitos com a barra Time ativada vão gastar todo o restante da barra, impossibilitando fazer dois SDMs seguidos
- O sistema de relacionamento ainda é existente

Comandos

Bloquear: segurar ← (defesa média/alta) ou ↙ (defesa baixa)
Defesa Aérea: segurar ← ou ↙ no ar
Salto curto para trás: ←←
Corrida: →→
Pulo Baixo: dar um toque rápido para ↖ ou ↑ ou ↗
Pulo Normal: pressionar para ↖ ou ↑ ou ↗
Pulo Alto: para frente - ↙↗
para trás - ↘↖
Pulo Longo: ↗ durante a corrida
Rolar para trás: ←+AB ou apenas AB
Rolar para frente: →+AB
Evitar arremesso: AB no momento em que o inimigo for arremessá-lo (não evita arremessos de comando)
Cancelar defesa rolando: AB durante a defesa no momento do impacto do golpe (se segurar → a esquiva será para frente; com uma "bolinha" na barra de POW)
Ativar barraTime: ABC

2. Modo Extra

Características

- Esquiva com desvio
- Pode contra-atacar durante a esquiva (como em KOF'95; é possível cancelar este contra-ataque com outro golpe para fazer combos)
- Pode carregar a barra de POW
- Pode usar DMs sem a barra POW se a energia estiver piscando
- SDMs são feitos apenas com a barra de POW cheia e a energia piscando
- O primeiro lutador tem uma barra de POW enorme
- O segundo lutador possui uma barra de POW média
- O terceiro lutador tem uma pequena barra de POW

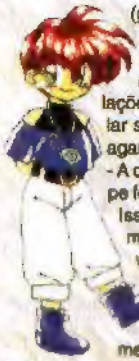
Comandos

Bloquear: segurar ← (defesa média/alta) ou ↙ (defesa baixa)
Defesa Aérea: segurar ← ou ↙ no ar
Salto curto para trás: ←←
Salto curto para frente: →→
Pulo Baixo: dar um toque rápido para ↖ ou ↑ ou ↗
Pulo Normal: pressionar para ↖ ou ↑ ou ↗
Pulo Alto: para frente - ↙↗
para trás - ↘↖
Esquiva com desvio: AB
Contra-atacar na esquiva: A ou B ou C ou D durante a esquiva
Carregar Power: segurar ABC (carrega a barra de POW)

SISTEMA DE JOGO

KOF'98 não teve mudanças radicais no sistema de jogo se comparado com a versão anterior, pelo menos não como as mudanças da '95 para a '96 (a transição que trouxe mais novidades). É claro que há uma coisinha ou outra que foi alterada, vejamos então o sistema básico de jogo para saber o que mudou.

- O sistema de times permaneceu (é claro, né Pedro bó), continuando com 3 lutadores em cada time (não diga!). Assim como nos anteriores (com exceção do '94), em KOF'98 você também edita seus times livremente (como na '96 e '97, sem precisar escolher YES ou NO para a edição, como acontecia na '95). A diferença é que agora você tem um quadro parte de baixo da tela de seleção de personagens (entre os quadros de Rugal e Shingo) chamado "Roullete". Com este quadro você fará uma seleção aleatória de um lutador, mas não simplesmente como nos outros jogos de luta. Você pode escolher o Roullete para qualquer um dos três lutadores do seu time, em qualquer ordem (tanto o primeiro quanto o segundo ou terceiro) ou ainda para dois lutadores e até para os três se você quiser. Ou seja, assim você pode escolher um ou dois lutadores que você gosta e então, se estiver indeciso, escolher o(s) outro(s) aleatoriamente com o Roullete. Outra diferença é que o personagem escolhido aleatoriamente muda a cada luta, ou seja, você tem um novo time a cada batalha.
- Uma mudança drástica ocorreu na precisão dos movimentos para executar os golpes. Agora você deve realizar os movimentos com uma exatidão perfeita, ou seja, para realizar um golpe com o movimento ↓↘→↘↓↙←, você terá que fazer exatamente este movimento (um quarto de lua para frente, começando de baixo, e uma meia lua para trás, tudo em apenas um suave movimento). Nas versões anteriores, para realizar este mesmo movimento, você podia até fazer ←↙↓↘→↘↓↙← (meia lua para frente, meia lua para trás) que o golpe ainda seria executado. Isso trás uma jogabilidade mais precisa, exigindo uma maior habilidade do jogador. Uma outra manha que facilitava a vida de muitos era a abreviação de comandos. Você podia, ao invés de fazer →↘↓↙←, fazer ↘← para a execução de um golpe (este é o princípio usado para facilitar o combo infinito de Terry na '97, onde, ao invés de fazer seu Power Charge com ←↙↓↘→+chute, você podia fazer com ↙→+chute e tomar a execução mais rápida). A diferença se mostrava ainda maior na execução de alguns DMs. Para realizar o Ultra Argentine Backbreaker de Clark, por exemplo, você deveria fazer →↘↓↙←→↘↓↙←+soco, com o comando simplificado, bastava fazer ↘←↘←+soco. Notou a diferença? Pois agora esta manha foi eliminada, nada mais de comandos abreviados para fazer os golpes, você terá de realizar os movimentos certinhos mesmo.
- Mais uma mudança radical fica por conta do sistema de arremessos de comando. Voltemos à '96 para citar um exemplo. Pegue um jogador de Clark bom e pule em sua direção com uma voadora não muito atrasada, digamos, na altura da cabeça. No momento em que você atingir o chão, com certeza vai receber um Super Argentine Backbreaker, um arremesso de comando simples (apenas ←↙↓↘→+chute, ou ainda ↙→+chute com comando simplificado). Ou poderia ser ainda mais grave, pulando contra Goro na '97, por exemplo, você poderia tomar um DM Hell Paradise Drop. Todos estes são arremessos de comando realizados com o oponente de perto. Nas versões anteriores estes arremessos eram instantâneos e, se feitos fora do alcance, o seu lutador apenas faria o golpe equivalente ao botão que você apertou no comando para fazer o arremesso (se você fez ←↙↓↘→+chute forte, por exemplo, seu personagem faria um chute forte). Agora tudo isso mudou com as três alterações básicas nos arremessos de comando: eles não são mais instantâneos, o timing para realizá-los é diferente e, se errar, há uma animação de falha. Primeiramente, eles não são mais instantâneos porque nem sempre ocorrem imediatamente após a realização do movimento, o que leva à terceira alteração: a animação de falha. Caso você realize o movimento para o arremesso de comando fora do alcance do oponente, seu personagem fará uma animação indicando a falha do arremesso, agarrando o "nada" (mais ou menos como ocorre com Zangief em Super Street Fighter 2). Assim o seu personagem fica vulnerável por um período de tempo curto, mas que pode ser fatal. A segunda alteração trata-se do tempo certo para realizar o movimento e agarrar o oponente com sucesso: o timing para fazer o golpe. Se o seu inimigo pular em sua direção, por exemplo, e você tentar antecipar a sua queda com o movimento para realizar um arremesso de comando, seu personagem acabará agarrando o "nada" e ficará aberto para que o inimigo faça o que quiser. Agora o tempo para realizarem-se estes tipos de arremessos é diferente. Além disso, estas regras também são válidas para os DMs que são arremessos de comandos, o que é ainda pior. Assim, se você realizar o movimento de um DM que seja um arremesso fora do alcance do inimigo, seu personagem vai ativar o DM



(gastando um bolinha na barra ou sua energia MAX na barra de Power) e agarrar o "nada". Este sistema deixa o jogo ainda mais equilibrado, removendo apelações de arremesso (era ridículo você pular sobre um inimigo e sempre tomar um agarrão).

- A quantidade de dano provocada por golpe foi diminuída, principalmente nos DMs. Isso valoriza mais a luta, deixando-as mais intensas, duradouras e competitivas, mas também significa a extinção dos combos de 100% (pelo menos por enquanto nenhum foi descoberto), o que é bom e ruim ao mesmo tempo. Bom porque torna as lutas mais justas e ruim porque a galera adorava descobrir e realizar estes combos (só não gostava quem tomava). Todos os combos infinitos existentes também foram retirados (mas há rumores de um combo infinito com Kyo no modo Extra, fazendo →→+C repetidamente, contra o computador de preferência, ainda não confirmado).

- O sistema de Counter, Critical e Guard Crush permaneceu inalterado. Para fazer um Counter, basta aplicar um golpe contra um outro golpe do oponente (tanto golpe comum quanto especial para ambos), então, se o seu golpe cancelar o do oponente, ele causará um Counter. Um golpe feito em Counter inflinge mais dano que o normal. O Critical é um golpe que, além de causar mais dano, ainda abre possibilidades para combos antes impossíveis. Se você acertar um golpe no oponente e aparecer a indicação Critical Hit na tela, a tela vai tremer e o oponente poderá ser acertado por outros golpes normalmente não aplicáveis. O Guard Crush ocorre quando um lutador aplica muitos golpes em seqüência sobre um lutador que fica apenas defendendo, então aparece na tela a indicação Guard Crush, a defesa do personagem é quebrada e ele fica vulnerável por um curto período de tempo.

- Como na '97, há dois modos de jogo para se escolher: o Advanced e o Extra. Basicamente, estes modos ainda são os mesmos, Advanced baseado na '96 com barra de energia verde e Extra baseado na '95 com barra de energia amarela, mas ambos sofreram pequenas alterações. O modo Extra foi o mais modificado, talvez por ser pouco usado na '97 e considerado desequilibrado. Agora você tem as mesmas variações de pulo do modo Advanced, o que traz mais técnica, e agora a esquiva é baseada na '96, ou seja, você pode cancelar a esquiva com um golpe (e ainda pode usar este golpe para fazer um combo, pois ele é cancelável). O modo Advanced apenas recebeu uma alteração que o Extra também recebeu. Esta nova alteração torna o famoso "3 com 1" (derrotar os três lutadores do adversário com um seu) mais difícil. O próximo lutador de seu time sempre ganha uma vantagem: no Advanced cada lutador pode acumular uma bolinha a mais na barra (ficando o terceiro com até 5), e no Extra cada um tem a barra de Pow menor, ou seja, mais rápida para carregar. Isso dá vantagens progressivas para seus personagens, tornando-os mais efetivos a medida que você os vai perdendo. O sistema de relacionamento ainda está presente (segurando Start na tela de escolha da ordem, Order Select), mas ainda não sabemos ao certo se teve alterações neste sistema. Veja os comandos de ambos os modos no tópico "ADVANCED vs EXTRA".

- Ainda há os famosos personagens (não tão) secretos. Basta segurar Start para selecionar a versão alternativa de Kyo, Terry, Andy, Joe, Ryo, Robert, Yuri, Yashiro, Shermie, Chris, Mai ou Billy. Além disso você pode selecionar entre 4 cores para cada personagem (com os botões A, B, C ou D) e também escolher a pose de vitória (segurando um dos botões).

- Para chegar ao final do game, agora você precisa passar apenas 6 times, depois Shingo sozinho e finalmente o último chefão, Rugal (o ferradão, não o mocinha). Mas como não há storyline, nada de final, apenas algumas ilustrações enquanto passam os créditos.

COMANDOS

A: Soco Rápido
B: Chute Rápido
C: Soco Forte
D: Chute Forte

LEGENDA

(C) - combos que funcionam apenas com o oponente no canto da tela
(DM) - combos que utilizam os DM (Danger Moves), necessitam estar com bolinha na barra de power (Advanced) ou com energia piscando ou barra de power cheia (Extra)
(HD) - combos que causam um dano muito alto, cerca de 3/4 da energia do oponente
(XX) - combos extremamente difíceis de se fazer, que exigem muita habilidade e precisão
(INF) - combos infinitos, que podem ser feitos repetidamente resultando em um combo contínuo
(MAX) - necessita ser feito no modo MAX, ou seja, com barra de Time atividade e bolinha na barra de power (Advanced) ou com a energia piscando e barra de power cheia (Extra)
(DIZ) - combos que tonteiam o adversário
(BUG) - combos que funcionam apenas por causa de um bug do jogo, por uma falha na programação do game
(CSP) - combos que iniciam com um Crossup, ou seja, uma voadora que pega nas costas do adversário
(2nd) - combos que necessitam mais que 3 bolinhas na barra de power (no modo Advanced), ou seja, do 2º personagem de seu time em diante
(*) - combos inéditos (que surgiram na '98)
(+) - combos que utilizam Chain Combos
(++) - Chain Combos ou Combos Gerais que podem ser realizados mas não conectam (podem ser cancelados mas não contam hit)
(+++) - vide descrição do combo

JAPAN TEAM

Kyo Kusanagi

Golpes de Comando

Foreign Style: Mysterious Falling Drop:
↓ + C (no ar)
Foreign Style: Thunder Axe Positive:
→ + B
Style No. 88:
↘ + D

Golpes Especiais

Style No. 104: Wild Bite:
↓↘→+A
Style No. 128: NineWounds:
↓↘→ + A/C (após o Wild Bite)
Self (Taught) Style No. 127: EightTarnish:
→↘↓↙← + A/C (após o Wild Bite)
Self (Taught) Style No. 125: Seven Chance:
B/D (após o Nine Wounds ou Eight Tarnish)
Foreign Style: Time Drill:
A/C (após o Nine Wounds ou Eight Tarnish)
Style No. 105: Poison Bite:
↓↘→ + C
Style No. 401: Guilt Compose:
→↘↓↙← + C
Style No. 402: Punishment Compose:
→ + C
Style No. 100: Demon Scorcher:
→↓↘ + A/C
Style No. 902: Clipping Chimera:
↓↙← + A/C
Style No. 202: Koto Moon Positive:
→↘↓↙← + B/D
Style No. 75: Modified:
↓↘→ + BB ou DD
R.E.D. Kick:
←↓↙ + B/D

Danger Moves

Reverse Style No. 180: Great Serpent Mow:
↓↙←↙↓↘→ + A/C
Final Deciding Battle Secret: "No Style":
↓↘→↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ B, ↓ A
2: ↓ B, ↓ B
3: ↓ B, A em pé
4: ↓ B, B em pé
5: ↓ B, ↓ A, ↓ A
6: ↓ B, ↓ B, ↓ A
7: ↓ B, ↓ A, A em pé
8: ↓ B, ↓ B, A em pé
9: ↓ B, A em pé, ↓ A
10: ↓ B, B em pé, ↓ A
11: ↓ B, A em pé, A em pé
12: ↓ B, B em pé, A em pé
13: ↓ B, ↓ A, ↘ + D
14: ↓ B, A em pé, ↘ + D
15: ↓ B, B em pé, ↘ + D
16: ↓ B, ↓ A, ↓ A, ↘ + D
17: ↓ B, ↓ B, ↓ A, ↘ + D
18: ↓ B, ↓ A, A em pé, ↘ + D
19: ↓ B, ↓ B, A em pé, ↘ + D
20: ↓ B, A em pé, ↓ A, ↘ + D
21: ↓ B, B em pé, ↓ A, ↘ + D
22: ↓ B, A em pé, A em pé, ↘ + D
23: ↓ B, B em pé, A em pé, ↘ + D
24 (++): ↓ B, ↓ A, → + B
25 (++): ↓ B, A em pé, → + B
26 (++): ↓ B, B em pé, → + B
27 (++): ↓ B, ↓ A, ↓ A, → + B
28 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ A, → + B
29 (++): ↓ B, ↓ A, A em pé, → + B
30 (++): ↓ B, ↓ B, A em pé, → + B
31 (++): ↓ B, A em pé, ↓ A, → + B
32 (++): ↓ B, B em pé, ↓ A, → + B
33 (++): ↓ B, A em pé, A em pé, → + B
34 (++): ↓ B, B em pé, A em pé, → + B
35: ↓ B, C em pé
36: ↓ B, C em pé , → + B
37: ↓ B, C em pé , ↘ + D
38: C em pé , → + B
39: C em pé , ↘ + D
40: D em pé , → + B
41: D em pé , ↘ + D

Combos Gerais

Combo 1:
C/D em pé, →↓↘ + A/C
Descrição: soco ou chute forte em pé cancelado com →↓↘ + A/C (A - 4 hits) (C - 3 hits)

Combo 2:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + A, ↓↘→ + A/C, B/D ou A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado com ↓↘→ + A, ↓↘→ + A, então aperte B/D ou A/C (5 hits)

Combo 3:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + C, →↘↓↙← + C, → + C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado com ↓↘→ + C, →↘↓↙← + C, então aperte → + C (5 hits)

Combo 4:
Pulo com C/D, C/D em pé, →↘↓↙← + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↘↓↙← + B/D (4 hits)

(C) Combo 5:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + D, D, →↓↘ + C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado com ↓↘→ + D, D e então termine com →↓↘ + C (5 hits)

(C) Combo 6:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + D, D, ↓↘→ + B, ↓↘→ + B/D, →↓↘ + C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→ + D, D e então pegue o oponente ainda no ar com ↓↘→ + B, ↓↘→ + B/D e termine com →↓↘ + C
Nota: Na segunda seqüência de Modify Kicks (↓↘→ + chute), o primeiro movimento é com B, seguido por B ou D então termine com →↓↘ + C (7 hits)

(CSP, +) Combo 7:
voadora nas costas com C, C/D em pé, → + B (2 hits), ↓↘→ + C, →↘↓↙← + C, → + C
Descrição: voadora nas costas com soco forte, soco ou chute forte em pé, → + B cancelado em ↓↘→ + C, →↘↓↙← + C, → + C (7 hits)

(CSP, +) Combo 8:
voadora nas costas com C, ↓+B , C em pé, ↓↘→ + C, →↘↓↙← + C, → + C ou →↘↓↙← + B/D
Descrição: voadora nas costas com soco forte, ↓ + B, soco forte em pé cancelado em ↓↘→ + C, →↘↓↙← + C, então aperte → + C ou →↘↓↙← + B ou D (6 hits) (→↘↓↙← + B/D - 5 hits)

Combo 9:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + D, D, ↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→ + D, D, então termine com ↓↘→ + A ou C (5 hits)

(DM, +) Combo 10:
B em pé/agachado, ↓+A, ↓↘→↓↘→ + A ou C
Descrição: chute rápido em pé ou agachado, A agachado cancelado em ↓↘→↓↘→ + A ou C (? hits)

(*, CSP, DM, +) Combo 11:
voadora nas costas com C, ↓ + B, C em pé, ↓↙←↙↓↘→ + A/C
Descrição: voadora nas costas com soco forte, chute rápido agachado, soco forte em pé cancelado em ↓↙←↙↓↘→ + A ou C (4 hits)

(CSP, DM, +) Combo 12:
voadora nas costas com C, C/D em pé, → + B (2 hits), ↓↙←↙↓↘→ + A/C
Descrição: voadora nas costas com soco forte, soco ou chute forte em pé, → + B cancelado em ↓↙←↙↓↘→ + A/C (5 hits)

(DM, C) Combo 13:
pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + D, D, ↓↙←↙↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→ + D, D, então termine com ↓↙←↙↓↘→ + A/C (5 hits)

Kyo Kusanagi '95

Golpes de Comando

Foreign Style: Mysterious Falling Drop:
↓ + C (no ar)
Foreign Style: Thunder Axe Positive:
→ + B
Style No. 88:
↘ + D

Golpes Especiais

Style No. 180: Darkness Sweep:
↓↘→ + A/C
Style No. 100: Demon Scorcher:
→↓↘ + A/C
Style No 101: Indistinct Wheel:
←↓↙ + B/D
Style No. 75: Modified:
↓↘→ + BB ou DD
Style No. 202: Koto Moon Positive:
→↘↓↙← + B/D

Danger Moves

Reverse Style No. 180: Great Serpent Mow:
↓↙←↙↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ B, ↓ A
2: ↓ B, ↓ B
3: ↓ B, A em pé
4: ↓ B, B em pé
5: ↓ B, ↓ A, ↓ A
6: ↓ B, ↓ B, ↓ A
7: ↓ B, ↓ A, A em pé
8: ↓ B, ↓ B, A em pé
9: ↓ B, A em pé, ↓ A
10: ↓ B, B em pé, ↓ A
11: ↓ B, A em pé, A em pé
12: ↓ B, B em pé, A em pé
13: ↓ B, ↓ A, ↘ + D
14: ↓ B, A em pé, ↘ + D
15: ↓ B, B em pé, ↘ + D
16: ↓ B, ↓ A, ↓ A, ↘ + D
17: ↓ B, ↓ B, ↓ A, ↘ + D
18: ↓ B, ↓ A, A em pé, ↘ + D
19: ↓ B, ↓ B, A em pé, ↘ + D
20: ↓ B, A em pé, ↓ A, ↘ + D
21: ↓ B, B em pé, ↓ A, ↘ + D
22: ↓ B, A em pé, A em pé, ↘ + D
23: ↓ B, B em pé, A em pé, ↘ + D
24 (++): ↓ B, ↓ A, → + B
25 (++): ↓ B, A em pé, → + B
26 (++): ↓ B, B em pé, → + B
27 (++): ↓ B, ↓ A, ↓ A, → + B
28 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ A, → + B
29 (++): ↓ B, ↓ A, A em pé, → + B
30 (++): ↓ B, ↓ B, A em pé, → + B
31 (++): ↓ B, A em pé, ↓ A, → + B
32 (++): ↓ B, B em pé, ↓ A, → + B
33 (++): ↓ B, A em pé, A em pé, → + B
34 (++): ↓ B, B em pé, A em pé, → + B
35: ↓ B, C em pé
36: ↓ B, C em pé, → + B
37: ↓ B, C em pé, ↘ + D
38: C em pé, → + B
39: C em pé, ↘ + D
40: D em pé, → + B
41: D em pé, ↘ + D

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→ + A ou C (3 hits)

Combo 2:
Pulo com C/D, C/D em pé, →↓↘ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↓↘ + A ou C (A - 4 hits) (C - 3 hits)

Combo 3:
Pulo com C/D, C/D em pé, ←↓↙ + B/D
Descrição: voadora com soco ou forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ←↓↙ + B ou D (5 hits)

Combo 4:
Pulo com C/D, C/D em pé, →↘↓↙← + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↘↓↙← + B/D (4 hits)

(C) Combo 5:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + D, D, →↓↘ + C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→ + D, D, então termine com →↓↘ + C (5 hits)

(C) Combo 6:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + D, D, ←↓↙ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→ + D, D, então pegue o oponente no ar com ←↓↙ + B/D (B - 5 hits) (D - 7 hits)

(CSP, +) Combo 7:
voadora nas costas com C, ↓ B, C em pé, ↓↘→ + A/C
Descrição: voadora nas costas com soco forte, chute rápido agachado, soco forte em pé cancelado em ↓↘→ + A ou C (4 hits)

(CSP, +) Combo 8:
voadora nas costas com C, ↓ B, ↓ A, ←↓↙ + B/D
Descrição: voadora nas costas com soco forte, chute rápido agachado, soco rápido agachado cancelado em ←↓↙ + B/D (B - 4 hits) (D - 6 hits)

(CSP, +) Combo 9:
voadora nas costas com C, C/D em pé, → + B (2 hits), ←↓↙ + B/D
Descrição: voadora nas costas com soco forte, soco ou chute forte em pé, → + chute rápido cancelado em ←↓↙ + B/D (B - 5 hits) (D - 7 hits)

(CSP, +) Combo 10:
voadora nas costas com C, ↓ B, C em pé, →↘↓↙← + B/D
Descrição: voadora nas costas com soco forte, ↓ chute rápido, soco forte em pé cancelado em →↘↓↙← + B ou D (5 hits)

(CSP, DM, +) Combo 11:
voadora com C, C/D em pé, → + B (2 hits), ↓↙←↙↓↘→ + A/C
Descrição: voadora nas costas com soco forte, soco forte em pé ou chute, combo-ed com → chute rápido em ↓↙←↙↓↘→ + A/C (5 hits)

(DM, C) Combo 12:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + D, D, ↓↙←↙↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→ + D, D então termine com ↓↙←↙↓↘→ + A/C (5 hits)

BENIMARU NIKAIDO

Golpes de Comando

Flying Drill:
↓ + D (no ar)
Jackknife Kick:
→ + B

Golpes Especiais

Quivering Lightning Fist:
↓↘→ + A/C (A reto, C para cima)
Air Quivering Lightning Fist:
↓↘→ + A/C (no ar)
Vacuum One-Hand Top:
↓↙← + A/C
Super Lightning Flash Kick:
→↓↘ + B/D
Sword-Drawing Kick:
↓↘→ + B/D
Reactionary Three Step Kick:
→↘↓↙← + B/D
Benimaru Coleda:
→↘↓↙←→ + A/C (de perto)

Danger Moves

Lightning Gleam Fist:
↓↘→↓↘→ + A/C
Elec-Trigger:
→↘↓↙←→↘↓↙← + A/C (de perto)

Chain Combos

1: ↓ B, ↓ B

2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ B, B em pé
4: ↓ B, A em pé
5: ↓ B, ↓ B, B em pé
6: ↓ B, ↓ B, A em pé
7 (++): ↓ B, ↓ A, → + B
8 (++): ↓ B, ↓ B, → + B
9 (++): C em pé, → + B
10 (++): D em pé, → + B

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→ + A ou C (5 hits)

Combo 2:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↙← + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↙← + A ou C (A - 5 hits) (C - 9 hits)

Combo 3:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→ + B ou D (3 hits)

Combo 4:
Pulo com C/D, C/D em pé, →↘↓↙← + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↘↓↙← + B/D (5 hits)

Combo 5:
Pulo com C/D, C/D em pé, →↘↓↙←→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↘↓↙←→ + A ou C (2 hits)

GORO DAIMON

Golpes de Comando

Treasure Smash:
↘ + C
Overhead Sweep:
→ + A

Golpes Especiais

Mine Quake:
→↓↘ + A/C (C é um falso movimento)
Super Great Outside Cut:
→↓↘ + B/D (de perto)
Cloud GrabbingThrow:
←↙↓↘→ + A
Sliced Stump Return:
←↙↓↘→ + C
Heaven and Hell Return:
→↘↓↙←→ + A/C (de perto)
ReverseThrow:
→↘↓↙←→ + B/D
Root Smash:
↓↘→ + B/D
SuperTumble:
↓↙← + B/D

Danger Moves

Hell Paradise Drop:
→↘↓↙←→↘↓↙← + A/C
Root Puller:
←↙↓↘→←↙↓↘→ + B/D
Continued Sliced Stump Return:
←↙↓↘→ + B/D (após o Root Puller)
Root Puller ReverseThrow:
→↓↘ + B/D (após o Continued Sliced Stump Return)

Chain Combos

1: A em pé, ↓ A
2: A em pé, ↓ B
3 (++): ↓ A, → + A
4 (++): B em pé, → + A
5 (++): A em pé, ↓ A, → + A
6 (++): A em pé, → + A
7 (++): C em pé, → + A
8 (++): D em pé, → + A
9: ↓ A, ↘ + C
10: A em pé, ↘ + C
11: B em pé, ↘ + C
12: A em pé, ↓ A, ↘ + C
13: A em pé, ↘ + C
14: C em pé, ↘ + C
15: D em pé, ↘ + C

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C/D em pé, →↘↓↙←→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↘↓↙←→ + A/C (? hits)

Combo 2:
Pulo com C/D, C/D em pé, ←↙↓↘→+C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ←↙↓↘→ + C (? hits)

(+) Combo 3:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↘ + C, ←↙↓↘→ + C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado com ↘ soco forte em ←↙↓↘→ + C (4 hits)

(DM) Combo 4:
Pulo com C/D, C/D em pé, →↘↓↙←→↘↓↙← + A/C ou ←↙↓↘→←↙↓↘→ + B/D, ←↙↓↘→ + B, →↓↘ + B ou ←↙↓↘→ + C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↘↓↙←→↘↓↙← + A ou C, ou cancelado em ←↙↓↘→←↙↓↘→ + B ou D, seguido por ←↙↓↘→ + B ou D, então termine com →↓↘ + B/D ou ←↙↓↘→ + C (? hits)

(BUG) Combo 5:
Pulo com C/D, ↓ D, ↓↙← + B, →↓↘ + A, ←↙↓↘→ + C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, ↓ chute forte cancelado em ↓↙← + B (não faz combo), então execute →↓↘ + A, o contador de combo vai aumentar em 3 hits, então ←↙↓↘→ + C para agarrar o oponente caído
Nota: Este combo é um Bug do jogo. Funciona em todos os personagens e causa muito dano. (4 hits)

(BUG, MID) Combo 6:
↘ + C, ↓↙← + B, ↘ + C, ↓↙← + B, →↓↘ + A, ←↙↓↘→ + C
Descrição: execute o anti-aéreo ↘ + C, cancele em ↓↙← + B, então execute um anti-aéreo ↘ + C, cancelado em ↓↙← + B, imediatamente execute →↓↘ + A, então agarre o oponente após ter caído com ←↙↓↘→ + C
Obs.: "COUNTER" aparece 70% quando ↘ + C é executado com o oponente atacando no ar
Notas: O BUG acontece após ↘ + C em ↓↙← +B em uppercut + A onde o oponente não pode nem rolar. O golpe pega o oponente mesmo na animação do esquiva. (4 hits) [40% de dano (não-max), 65% do dano (max)]

(C, BUG, MID, MAX) Combo 7:
↘ + C, ↓↙← + B, ↘ + C [lento], ↘ + C [rápido], ↓↙← + B, →↓↘ + A, ←↙↓↘→+C
Obs.: "COUNTER" aparece 70% quando ↘ + C é executado com o oponente atacando no ar
Obs.: É necessário estar com a barra de power no máximo para fazer ↘ + C acertar 3 vezes
Descrição: execute um anti-aéreo ↘ + C, cancelado em ↓↙← + B, então execute um anti-aéreo ↘ + C, seguindo por outro anti-aéreo ↘ + C cancelado em ↓↙← + B, então execute imediatamente um →↓↘ + A, e em ←↙↓↘→ + C para agarrar o oponente quando estiver no chão
Notas: O BUG acontece após ↘+C em ↓↙←+B em uppercut + A onde o oponente não pode nem rolar. O golpe pega o oponente mesmo na animação de esquiva.
Nota 2: Há 3 ↘ + Cs no combo acima (4 hits) (65% de dano)

FATAL FURY TEAM

TERRY BOGARD

Golpes de Comando

Back Knuckle:
→ + A
Rising Upper:
↘ + C

Golpes Especiais

PowerWave:
↓↘→ + A/C
Burn Knuckle:
↓↙← + A/C
Crack Shoot:
↓↙← + B/D
RisingTackle:
→↓↘ + A/C
Power Dunk:
→↓↘ + B/D
Power Charge:
←↙↓↘→ + B/D

Danger Moves

Power Geyser:
↓↙←↙→ + A/C
High Angle Geyser:
↓↘→↓↘→ + B/D

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ B, ↓ B
4: A em pé, A em pé
5: A em pé, B em pé

6: B em pé, A em pé
7: B em pé, B em pé
8: ↓ A, ↓ A, ↓ A
9: ↓ B, ↓ A, ↓ A
10: ↓ B, ↓ B, ↓ A
11: A em pé, A em pé, ↓ A
12: A em pé, B em pé, ↓ A
13: B em pé, A em pé, ↓ A
14: B em pé, B em pé, ↓ A
15: ↓ A, ↓ A, A em pé
16: ↓ A, ↓ A, B em pé
17: ↓ B, ↓ A, A em pé
18: ↓ B, ↓ A, B em pé
19: ↓ B, ↓ B, A em pé
20: ↓ B, ↓ B, B em pé
21: ↓ A, ↓ A, ↘ + C
22: ↓ B, ↓ A, ↘ + C
23: ↓ B, ↓ B, ↘ + C
24: A em pé, A em pé, ↘ + C
25: A em pé, B em pé, ↘ + C
26: B em pé, A em pé, ↘ + C
27: B em pé, B em pé, ↘ + C
28: ↓ A, ↓ A, ↓ A, ↘ + C
29: ↓ B, ↓ A, ↓ A, ↘ + C
30: ↓ B, ↓ B, ↓ A, ↘ + C
31: A em pé, A em pé, ↓ A, ↘ + C
32: A em pé, B em pé, ↓ A, ↘ + C
33: B em pé, A em pé, ↓ A, ↘ + C
34: B em pé, B em pé, ↓ A, ↘ + C
35: ↓ A, ↓ A, A em pé, ↘ + C
36: ↓ B, ↓ A, A em pé, ↘ + C
37: ↓ B, ↓ B, A em pé, ↘ + C
38 (++): ↓ A, ↓ A, → + A
39 (++): ↓ B, ↓ A, → + A
40 (++): ↓ B, ↓ B, → + A
41 (++): A em pé, A em pé, → + A
42 (++): A em pé, B em pé, → + A
43 (++): B em pé, A em pé, → + A
44 (++): B em pé, B em pé, → + A
45 (++): ↓ A, ↓ A, ↓ A, → + A
46 (++): ↓ B, ↓ A, ↓ A, → + A
47 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ A, → + A
48 (++): A em pé, A em pé, ↓ A, → + A
49 (++): A em pé, B em pé, ↓ A, → + A
50 (++): B em pé, A em pé, ↓ A, → + A
51 (++): B em pé, B em pé, ↓ A, → + A
52 (++): ↓ A, ↓ A, A em pé, → + A
53 (++): ↓ B, ↓ A, A em pé, → + A
54 (++): ↓ B, ↓ B, A em pé, → + A
55: C em pé (2 hits), ↘ + C
56: C em pé (2 hits), → + A
57: D em pé, ↘ + C
58: D em pé, → + A
59: ↓ C, ↘ + C
60: ↓ C, → + A
61 (++): ↓ D, → + A
62 (++): ↓ D, → + A

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ +A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→ + A ou C
Nota: C/D em pé pode ser substituído pela maioria dos chain combos anteriores que terminem com ↘ + C ou chain combos que comecem sem ++ então → + A. Para chain combos mais longos, voadora nas costas com soco forte é melhor para começar o combo (normal - 3 hits) [com chain combos - 6 hits (no máximo)]

Combo 2:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↙← +B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte cancelado em ↓↙← + B ou D
Nota: C/D em pé pode ser substituído pela maioria dos chain combos anteriores que terminem com ↘ + C ou chain combos que comecem sem ++ então → + A. Para chain combos mais longos, voadora nas costas com soco forte é melhor para começar o combo (normal / B - 3 hits, D - 5 hits) (com chain combos / B - 6 hits, D - 7 hits)

Combo 3:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↙← + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↙← + A ou C
Nota: C/D em pé pode ser substituído pela maioria dos chain combos anteriores que terminem com ↘ + C ou chain combos que comecem sem ++ então → + A. Para chain combos mais longos, voadora nas costas com soco forte é melhor para começar o combo (normal - 3 hits) [com chain combos - 6 hits (no máximo)]

Combo 4:
Pulo com C/D, C/D em pé, ←↙↓↘→ + B/D, →↓↘ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ←↙↓↘→ + B ou D então execute imediatamente um →↓↘ + A ou C quando fizer o ←↙↓↘→ + B ou D
Nota: C/D em pé pode ser substituído pela maioria dos chain combos anteriores que terminem com ↘ + C ou chain combos que comecem sem ++ então → + A. Para chain combos mais longos, voadora nas costas com soco forte é melhor para começar o combo (normal - 3 hits) [com chain combos - 6 hits (no máximo)]

Combo 5:
Pulo com C/D, C/D em pé, →↓↘ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↓↘ + A ou C
Nota: C/D em pé pode ser substituído pela maioria dos chain combos anteriores que terminem com ↘ + C ou chain combos que comecem sem ++ então → + A. Para chain combos mais longos, voadora nas costas com soco forte é melhor para começar o combo (normal - ? hits) (com chain combos - ? hits)

Combo 6:
Pulo com C/D, C/D em pé, →↓↘ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↓↘ + B ou D
Nota: C/D em pé pode ser substituído pela maioria dos chain combos anteriores que terminem com ↘ + C ou chain combos que comecem sem ++ então → + A. Para chain combos mais longos, voadora nas costas com soco forte é melhor para começar o combo (normal - 4 hits) [com chain combos - 7 hits (no máximo)]

(CSP, DM, +) Combo 7:
voadora nas costas com C, ↓ AAA, ↓↘→↓↘→ + B/D
Descrição: voadora nas costas com soco forte, soco rápido, soco rápido, soco rápido agachado cancelado então com ↓↘→↓↘→ + B ou D
Nota: ↓ AAA pode ser substituído pela maioria dos chain combos anteriores que terminem tanto com A em pé ou ↓ A apenas (? hits)

(CSP, DM, +) Combo 8:
voadora nas costas com C, C em pé (2 hits), ↘ + C, ↓↙←↙→ + A/C
Descrição: voadora nas costas com soco forte, soco forte em pé, ↘ + soco forte cancelado em ↓↙←↙→ + A ou C (4 hits)

(CSP, DM, +) Combo 9:
voadora nas costas com C, C em pé (2 hits), ↘ + C, ↓↘→↓↘→ + B/D
Descrição: voadora nas costas com soco forte, soco forte em pé, ↘ + soco forte cancelado em ↓↘→↓↘→ + B ou D (? hits)

TERRY BOGARD (RB2)

Golpes de Comando

Back Knuckle:
→ + A
Rising Upper:
↘ + C

Golpes Especiais

PowerWave:
↓↘→ + A/C
Burn Knuckle:
↓↙← + A/C
Crack Shoot:
↓↙← + B/D
RisingTackle:
→↓↘ + A/C
Fire Kick:
↓↘→ + B/D

Danger Moves

Power Geyser:
↓↙←↙→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ B, ↓ B
4: A em pé, A em pé
5: A em pé, B em pé
6: B em pé, A em pé
7: B em pé, B em pé
8: ↓ A, ↓ A, ↓ A
9: ↓ B, ↓ A, ↓ A
10: ↓ B, ↓ B, ↓ A
11: A em pé, A em pé, ↓ A
12: A em pé, B em pé, ↓ A
13: B em pé, A em pé, ↓ A
14: B em pé, B em pé, ↓ A
15: ↓ A, ↓ A, A em pé
16: ↓ A, ↓ A, B em pé
17: ↓ B, ↓ A, A em pé
18: ↓ B, ↓ A, B em pé
19: ↓ B, ↓ B, A em pé
20: ↓ B, ↓ B, B em pé
21: ↓ A, ↓ A, ↘ + C
22: ↓ B, ↓ A, ↘ + C
23: ↓ B, ↓ B, ↘ + C
24: A em pé, A em pé, ↘ + C
25: A em pé, B em pé, ↘ + C
26: B em pé, A em pé, ↘ + C
27: B em pé, B em pé, ↘ + C
28: ↓ A, ↓ A, ↓ A, ↘ + C
29: ↓ B, ↓ A, ↓ A, ↘ + C
30: ↓ B, ↓ B, ↓ A, ↘ + C
31: A em pé, A em pé, ↓ A, ↘ + C
32: A em pé, B em pé, ↓ A, ↘ + C
33: B em pé, A em pé, ↓ A, ↘ + C
34: B em pé, B em pé, ↓ A, ↘ + C
35: ↓ A, ↓ A, A em pé, ↘ + C
36: ↓ B, ↓ A, A em pé, ↘ + C
37: ↓ B, ↓ B, A em pé, ↘ + C
38 (++): ↓ A, ↓ A, → + A
39 (++): ↓ B, ↓ A, → + A
40 (++): ↓ B, ↓ B, → + A
41 (++): A em pé, A em pé, → + A
42 (++): A em pé, B em pé, → + A
43 (++): B em pé, A em pé, → + A
44 (++): B em pé, B em pé, → + A
45 (++): ↓ A, ↓ A, ↓ A, → + A
46 (++): ↓ B, ↓ A, ↓ A, → + A
47 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ A, → + A
48 (++): A em pé, A em pé, ↓ A, → + A
49 (++): A em pé, B em pé, ↓ A, → + A
50 (++): B em pé, A em pé, ↓ A, → + A
51 (++): B em pé, B em pé, ↓ A, → + A
52 (++): ↓ A, ↓ A, A em pé, → + A
53 (++): ↓ B, ↓ A, A em pé, → + A
54 (++): ↓ B, ↓ B, A em pé, → + A
55: C em pé (2 hits), ↘ + C
56: C em pé (2 hits), → + A
57: D em pé, ↘ + C
58: D em pé, → + A
59: ↓ C, ↘ + C
60: ↓ C, → + A
61 (++): ↓ D, → + A
62 (++): ↓ D, → + A

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→ + A ou C
Nota: C/D em pé pode ser substituído pela maioria dos chain combos anteriores que terminem com ↘ + C ou chain combos que comecem sem ++ então → + A. Para chain combos mais longos, voadora nas costas com soco forte é melhor para começar o combo (normal - 3 hits) [com chain combos - 6 hits (no máximo)]

Combo 2:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↙← + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte cancelado em ↓↙← + B ou D
Nota: C/D em pé pode ser substituído pela maioria dos

chain combos anteriores que terminem com ↘ + C ou chain combos que comecem sem ++ então → + A. Para chain combos mais longos, voadora nas costas com soco forte é melhor para começar o combo (normal / B - 3 hits, D - 5 hits) (com chain combos / B - 6 hits, D - 7 hits)

Combo 3:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↙← + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↙← + A ou C
Nota: C/D em pé pode ser substituído pela maioria dos chain combos anteriores que terminem com ↘ + C ou chain combos que comecem sem ++ então → + A. Para chain combos mais longos, voadora nas costas com soco forte é melhor para começar o combo (normal - 3 hits) (com chain combos - 6 hits (no máximo))]

Combo 4:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + B/D, pulo com A ou D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→ + B ou D então pule e aperte A ou D para acertar o oponente no ar
Nota: C/D em pé pode ser substituído pela maioria dos chain combos anteriores que terminem com ↘ + C ou chain combos que comecem sem ++ então → + A. Para chain combos mais longos, voadora nas costas com soco forte é melhor para começar o combo (normal - [illegible] hits) [com chain combos - 8 hits (no máximo)]

Combo 5:
Pulo com C/D, C/D em pé, →↓↘ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↓↘ + A ou C
Nota: C/D em pé pode ser substituído pela maioria dos chain combos anteriores que terminem com ↘ + C ou chain combos que comecem sem ++ então → + A. Para chain combos mais longos, voadora nas costas com soco forte é melhor para começar o combo (normal - ? hits) (com chain combos - ? hits)

(CSP, DM, +) Combo 6:
voadora nas costas com C, C em pé (2 hits), ↘ + C, ↓↙←↙→ + A/C
Descrição: voadora nas costas com soco forte, soco forte em pé, ↘ + soco forte cancelado em ↓↙←↙→ + A ou C (4 hits)

ANDY BOGARD

Golpes de Comando

Upper Jaw:
→ + B
Upper Fist:
↘ + A

Golpes Especiais

Flying Fist:
↓↙← + A/C
Rising Dragon Bullet:
→↓↘ + A/C
Quicksilver Elbow:
↙→ + A/C
Elbow Finisher:
↓↘→ + A/C (após o Quicksilver Elbow)
Sky Ripping Bullet:
←↙↓↘→ + B/D
Shiranui Illusion:
↓↘→ + B/D (no ar)
Illusion Finisher:
→ + A/C ou B/D (após o Shiranui Illusion)
Dam-Attacking Palm:
←↙↓↘→ + A/C (de perto)

Danger Moves

Flying Meteor Fist:
↓↘→↓↘→ + A/C
SuperViolent Ripping Bullet:
↓↙←↙↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ A, ↓ A, ↘ + A
4: ↓ B ↓ A, ↘ + A
5 (++): ↓ A, ↓ A, → + B
6 (++): ↓ B, ↓ A, → + B
7 (++): C em pé (2 hits), → + B
8 (++): ↓ C, → + B

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C em pé (2 hits), ↓↙← + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em pé em ↓↙← + A ou C
Nota: C em pé pode ser substituído por ↓ C (4 hits)

Combo 2:
Pulo com C/D, C em pé (2 hits), →↓↘ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em →↓↘ + A ou C
Nota: C em pé pode ser substituído por ↓ C (A - ? hits) (C - ? hits)

Combo 3:
Pulo com C/D, C em pé (2 hits), ↙→ + A/C, ↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ↙→ + A ou C e termine com ↓↘→ + A ou C
Nota: C em pé pode ser substituído por ↓ C (5 hits)

Combo 4:
Pulo com C/D, C em pé (1 hit), ←↙↓↘→ + C, ←↙↓↘→ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ←↙↓↘→ + C, então termine com ←↙↓↘→ + B ou D
Nota: C em pé pode ser substituído por ↓ C (B - ? hits) (D - ? hits)

(*, C) Combo 5:
Pulo com C/D, C em pé (1 hit), ←↙↓↘→ + C, →↓↘ + A/C ou ←↙↓↘→ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ←↙↓↘→ + C, então termine com →↓↘ + A/C ou ←↙↓↘→ + B/D
Nota: C em pé pode ser substituído por ↓ C (hits variáveis)

ANDY BOGARD (RB2)

Golpes de Comando

Upper Jaw:
→ + B
Upper Fist:
↘ + A

Golpes Especiais

Flying Fist:
↓↙← + A/C
Rising Dragon Bullet:
→↓↘ + A/C
Quicksilver Elbow:
↙→ + A/C
Sky Ripping Bullet:
←↙↓↘→ + B/D

Danger Moves

Dan Da Dan:
↓↘→↓↘→ + A/C, A/C repetidamente
SuperViolent Ripping Bullet:
↓↙←↙↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ A, ↓ A, ↘ + A
4: ↓ B ↓ A, ↘ + A
5 (++): ↓ A, ↓ A, → + B
6 (++): ↓ B, ↓ A, → + B
7 (++): C em pé (2 hits), → + B
8 (++): ↓ C, → + B

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C em pé (2 hits), ↓↙← + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em pé em ↓↙← + A ou C
Nota: C em pé pode ser substituído por ↓ C (4 hits)

Combo 2:
Pulo com C/D, C em pé (2 hits), →↓↘ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em →↓↘ + A ou C
Nota: C em pé pode ser substituído por ↓ C (A - ? hits) (C - ? hits)

Combo 3:
Pulo com C/D, C em pé (2 hits), ↙→ + A/C, ↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ↙→ + A ou C e termine com ↓↘→ + A ou C
Nota: C em pé pode ser substituído por ↓ C (5 hits)

(DM, *, +) Combo 4:
↓ A/B, ↘ + A (2 hits), ↓↘→↓↘→ + A/C, A/C repetidamente
Descrição: ↓ soco ou chute rápido, ↘ + soco rápido (2 hits) cancelado em ↓↘→↓↘→ + A/C então aperte A ou C repetidamente para adquirir mais hits

(DM) Combo 5:
Pulo com C/D, C em pé (1 hit), ↓↘→↓↘→ + A/C, A/C repetidamente
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ↓↘→↓↘→ + A ou C então aperte A ou C repetidamente para adquirir mais hits
Nota: C em pé pode ser substituído por ↓ C (? hits)

JOE HIGASHI

Golpes de Comando

Sliding:
↘ + B
Low Kick:
→ + B

Golpes Especiais

Hurricane Upper:
←↙↓↘→ + A/C
Exploding Fist:
A/C repetidamente
Exploding Fist Finisher:
↓↘→ + A/C (durante o Exploding Fist)
Tigar Kick:
→↓↘ + B/D
Slash Kick:
←↙↓↘→ + B/D
Golden Heel:
↓↙← + B/D

Danger Moves

Screw Upper:
↓↘→↓↘→ + A/C
Exploding HurricaneTigar Heel:
↓↘→↘↓↙← + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ A, ↓ A, ↓ A
4: ↓ A, ↓ A, ↓ B
5: ↓ B, ↓ B, ↓ B
6: ↓ B, ↓ B, ↓ A
7: ↓ A, ↓ A, ↓ A, A em pé
8: ↓ B, ↓ B, ↓ A, A em pé
9: ↓ A, ↓ A, ↓ B, A em pé
10: ↓ B, ↓ B, ↓ B, A em pé
11 (++): ↓ A, ↓ A, ↘ + B
12 (++): ↓ B, ↓ A, ↘ + B
13 (++): ↓ A, ↓ A, ↓ A, ↘ + B
14 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ A, ↘ + B
15 (++): ↓ A, ↓ A, ↓ A, A em pé, ↘+B
16 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ A, A em pé, ↘+B
17 (++): ↓ A, ↓ A, ↓ B, A em pé, ↘+B
18 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ B, A em pé, ↘+B
19 (++): ↓ A, ↓ A, → + B
20 (++): ↓ B, ↓ A, → + B
21 (++): ↓ A, ↓ A, ↓ A, → + B
22 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ A, → + B
23 (++): ↓ A, ↓ A, ↓ A, A em pé, →+B
24 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ A, A em pé, →+B
25 (++): ↓ A, ↓ A, ↓ B, A em pé, →+B
26 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ B, A em pé, →+B

27: C em pé, ↘ + B
28: ↓ C, ↘ + B
29: C em pé, → + B
30: ↓ C, → + B

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C em pé, ←↙↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ←↙↓↘→ + A ou C
Nota: ←↙↓↘→ + C não pega todos os hits (A - 3 hits) (C - 3 hits)

Combo 2:
Pulo com C/D, C em pé, →↓↘ + B
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em →↓↘ + B
Nota: →↓↘ + D parece não emendar (? hits)

(+) Combo 3:
Pulo com C/D, ↓ B, ↓ A, A/C repetidamente, ↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, ↓ chute rápido, soco rápido cancelado em A ou C repetidamente e termine com ↓↘→ + A ou C (? hits)

(+) Combo 4:
Pulo com C/D, C em pé, → + B, ←↙↓↘→ + B
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé, → chute rápido cancelado em ←↙↓↘→ + B
Nota: a versão com D não emenda (4 hits)

(MID) Combo 5:
↓↙← + B, ←↙↓↘→ + B
Descrição: ↓↙← + B acertando o oponente no ar, então termine com ←↙↓↘→ + B (4-5 hits)

(DM, +) Combo 6:
Pulo com C/D, C em pé, → + B, ↓↘→↘↓↙← + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé, → chute rápido cancelado em ↓↘→↘↓↙← + A ou C (? hits)

JOE HIGASHI '95

Golpes de Comando

Sliding:
↘ + B
Low Kick:
→ + B

Golpes Especiais

Hurricane Upper:
←↙↓↘→ + A/C
Exploding Fist:
A/C repetidamente
Exploding Fist Finisher:
↓↘→ + A/C (durante o Exploding Fist)
Tiger Kick:
→↓↘ + B/D
Slash Kick:
←↙↓↘→ + B/D

Danger Moves

Screw Upper:
↓↘→↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ A, ↓ A, ↓ A
4: ↓ A, ↓ A, ↓ B
5: ↓ B, ↓ B, ↓ B
6: ↓ B, ↓ B, ↓ A
7: ↓ A, ↓ A, ↓ A, A em pé
8: ↓ B, ↓ B, ↓ A, A em pé
9: ↓ A, ↓ A, ↓ B, A em pé
10: ↓ B, ↓ B, ↓ B, A em pé
11 (++): ↓ A, ↓ A, ↘ + B
12 (++): ↓ B, ↓ A, ↘ + B
13 (++): ↓ A, ↓ A, ↓ A, ↘ + B
14 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ A, ↘ + B
15 (++): ↓ A, ↓ A, ↓ A, A em pé, ↘+B
16 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ A, A em pé, ↘+B
17 (++): ↓ A, ↓ A, ↓ B, A em pé, ↘+B
18 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ B, A em pé, ↘+B
19 (++): ↓ A, ↓ A, → + B
20 (++): ↓ B, ↓ A, → + B
21 (++): ↓ A, ↓ A, ↓ A, → + B
22 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ A, → + B
23 (++): ↓ A, ↓ A, ↓ A, A em pé, →+B
24 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ A, A em pé, →+B
25 (++): ↓ A, ↓ A, ↓ B, A em pé, →+B
26 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ B, A em pé, →+B
27: C em pé, ↘ + B
28: ↓ C, ↘ + B
29: C em pé, → + B
30: ↓ C, → + B

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C em pé, ←↙↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ←↙↓↘→ + A ou C
Nota: ←↙↓↘→ + C não pega todos os hits (A - 3 hits) (C - 3 hits)

Combo 2:
Pulo com C/D, C em pé, →↓↘ + B
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em →↓↘ + B
Nota: →↓↘ + D parece não emendar (? hits)

(+) Combo 3:
Pulo com C/D, ↓ B, ↓ A, A/C repetidamente, ↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, ↓ chute rápido, soco rápido cancelado em A ou C repetidamente e termine com ↓↘→ + A ou C (? hits)

(+) Combo 4:
Pulo com C/D, C em pé, → + B, ←↙↓↘→ + B
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé, → chute rápido cancelado em ←↙↓↘→ + B
Nota: a versão com D não emenda (4 hits)

ART OF FIGHTING TEAM

RYO SAKAZAKI

Golpes de Comando

Ice Pillar Split:
→ + A

Golpes Especiais

Tiger Gleam Fist:
↓↘→ + A/C
Tiger Cannon:
→↓↘ + A/C (pode ser feito depois de ↓↙← + A/C)
WildTigerThunder:
↓↘→ + A/C
God's Strength WildTigerThunder:
↓↘→ + B/D
God'sTemple Flying Swallow Gale Leg:
→↘↓↙← + B/D
Kyokugen Style:
←↙↓↘→ + A/C (de perto)

Danger Moves

Rapid Fist Dance Supreme King Flying:
→←↙↓↘→ + A/C
Roaring Fist Tiger Boisterous Dance:
↓↘→↘↓↙← + A/C
Heaven and Earth Supreme Gleaming Fist:
↓↘→↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ B, ↓ B
4: ↓ B, A em pé
5: ↓ B, B em pé
6: ↓ A, ↓ A, A em pé
7: ↓ B, ↓ A, A em pé
8: ↓ B, ↓ B, A em pé
9: ↓ B, ↓ B, ↓ B
10: ↓ B, A em pé, A em pé
11: ↓ B, ↓ B, ↓ B, ↓ B
12: ↓ B, ↓ B, ↓ B, ↓ B, B em pé
13 (++): ↓ A, ↓ A, → + A
14 (++): ↓ B, ↓ A, → + A
15 (++): ↓ B, ↓ B, → + A
16 (++): ↓ B, A em pé, → + A
17 (++): ↓ B, B em pé, → + A
18 (++): ↓ A, ↓ A, A em pé, → + A
19 (++): ↓ B, ↓ A, A em pé, → + A
20 (++): ↓ B, ↓ B, A em pé, → + A
21 (++): ↓ B, A em pé, A em pé, → + A
22: C em pé, → + A
23: D em pé, → + A
24: ↓ C, → + A
25 (++): ↓ D, → + A

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ +A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte cancelado em ↓↘→ + A ou C (3 hits)

Combo 2:
Pulo com C/D, C/D em pé, →↓↘ +A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↓↘ + A ou C (A - 3 hits) (C - 4 hits)

Combo 3:
Pulo com C/D, C/D em pé, →↘↓↙← + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↘↓↙← + B ou D (B - 3 hits) (D - 5 hits)

Combo 4:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↙← + A/C, →↓↘ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↙← + A ou C, imediatamente cancelado em →↓↘ + A ou C (? hits)

Combo 5:
Pulo com C/D, C/D em pé, ←↙↓↘→ + A/C, →↓↘ + A/C ou Pulo com A - D ou CD
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ←↙↓↘→ + A ou C, então →↓↘ + A ou C imediatamente após o final do golpe anterior, ou substitua →↓↘ + A ou C por Pulo com A ou B ou C ou D ou voadora com CD (? hits)

(DM, DIZ) Combo 6:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→↓↘→ + A ou C (3 hits)

(DM, HD, MAX) Combo 7:
Pulo com C/D, C/D em pé, →←↙↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →←↙↓↘→ + A ou C
Nota: com a barra de power no máximo causa muito dano. Se não estiver no máximo também faz combo (? hits)

(DM) Combo 8:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→↘↓↙← + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→↘↓↙← + A ou C

(CSP, DM) Combo 9:
voadora nas costas com C/D, ↓ B, ↓ C, cancelado em +++
Descrição: voadora nas costas com soco ou chute forte, ↓ chute rápido, ↓ soco forte cancelado em:
- ↓↘→ + A
- →↘↓↙← + B ou D
- →↓↘ + A ou C
- ↓↙← A ou C, →↓↘ + A ou C
- ←↙↓↘→ + A ou C, →↓↘ + A/C ou Pulo A - D ou CD

- ↓↘→↓↘→ + A ou C
- →←↙↓↘→ + A ou C

(DM) Combo 10:
↓ B, B em pé ou AA em pé em +++
Descrição: ↓ chute rápido, chute ou soco rápido em pé cancelado em +++
- →↘↓↙← + B ou D
- →↓↘ + A ou C
- ←↙↓↘→ + A ou C, →↓↘ + A/C ou Pulo A - D ou CD
- ↓↘→↓↘→ + A ou C

RYO SAKAZAKI '95

Golpes de Comando

Ice Pillar Split:
→ + A

Golpes Especiais

Tiger Projectile:
↓↘→ + A/C
Aerial Tiger Projectile:
↓↘→ + A/C (no ar)
Build Power:
→↓↘ + A/C
Illusion Punch:
→←→ + A/C
Flying Swallow Gale Leg:
→↘↓↙← + B/D
Kyokugen Style Rapid Fist Dance:
←↙↓↘→ + A/C (de perto)

Danger Moves

Supreme King Flying Roaring Fist:
→←↙↓↘→ + A/C
Tiger Boisterous Dance:
↓↘→←↙↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ B, ↓ B
4: ↓ B, A em pé
5: ↓ B, B em pé
6: ↓ A, ↓ A, A em pé
7: ↓ B, ↓ A, A em pé
8: ↓ B, ↓ B, A em pé
9: ↓ B, ↓ B, ↓ B
10: ↓ B, A em pé, A em pé
11: ↓ B, ↓ B, ↓ B, ↓ B
12: ↓ B, ↓ B, ↓ B, ↓ B, B em pé
13 (++): ↓ A, ↓ A, → + A
14 (++): ↓ B, ↓ A, → + A
15 (++): ↓ B, ↓ B, → + A
16 (++): ↓ B, A em pé, → + A
17 (++): ↓ B, B em pé, → + A
18 (++): ↓ A, ↓ A, A em pé, → + A
19 (++): ↓ B, ↓ A, A em pé, → + A
20 (++): ↓ B, ↓ B, A em pé, → + A
21 (++): ↓ B, A em pé, A em pé, → + A
22: C em pé, → + A
23: D em pé, → + A
24: ↓ C, → + A
25 (++): ↓ D, → + A

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte cancelado em ↓↘→ + A ou C (3 hits)

Combo 2:
Pulo com C/D, C/D em pé, →↓↘ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↓↘ + A ou C (A - 3 hits) (C - 4 hits)

Combo 3:
Pulo com C/D, C/D em pé, →↘↓↙← + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↘↓↙← + B ou D (B - 3 hits) (D - 5 hits)

Combo 4:
Pulo com C/D, C/D em pé, ←↙↓↘→ + A/C, →↓↘ + A/C ou Pulo com A - D ou CD
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ←↙↓↘→ + A ou C, então →↓↘ + A ou C imediatamente após o final do golpe anterior, ou substitua →↓↘ + A ou C por Pulo com A ou B ou C ou D ou voadora com CD (? hits)

(DM, HD, MAX) Combo 5:
Pulo com C/D, C/D em pé, →←↙↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →←↙↓↘→ + A ou C
Nota: com a barra de power no máximo causa muito dano. Se não estiver no máximo também faz combo (? hits)

(CSP, DM) Combo 6:
voadora nas costas com C/D, ↓ B, ↓ C, cancelado em +++
Descrição: voadora nas costas com soco ou chute forte, ↓ chute rápido, ↓ soco forte cancelado em:
- ↓↘→ + A
- →↘↓↙← + B ou D
- →↓↘ + A ou C
- ←↙↓↘→ + A ou C, →↓↘ + A/C ou Pulo A - D ou CD
- →←↙↓↘→ + A ou C

Combo 7:
↓ B, B em pé ou AA em pé em +++
Descrição: ↓ chute rápido, chute ou soco rápido em pé cancelado em +++
- →↘↓↙← + B ou D
- →↓↘ + A ou C
- ←↙↓↘→ + A ou C, →↓↘ + A/C ou Pulo A - D ou CD

(DM) Combo 8:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→↘↓↙← + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→↘↓↙← + A ou C

ROBERT GARCIA

Golpes de Comando

Dragon Flip Kick:
→ + B
Dragon Bash Fist:
→ + A

Golpes Especiais

Attacking Dragon Fist:
↓↘→ + A/C
Dragon Fang:
→↓↘ + A/C
Dragon Slice Flight:
→↓↘ + B/D
Flying Swallow Whirlwind Leg:
→↘↓↙← + B/D
Flying Swallow Dragon God Leg:
↓↙← + B/D (no ar)
Kyokugen Style Rapid Leg Dance:
←↙↓↘→ + B/D

Danger Moves

Supreme King Flying Roaring Fist:
→←↙↓↘→ + A/C
Dragon Boisterous Dance:
↓↘→←↙↓↘→ + A/C
Shadowless Gale Heavy Step Leg:
↓↘→↓↘→ + B/D

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ A, ↓ B
3: ↓ B, ↓ A
4: ↓ B, ↓ B
5 (++): ↓ A, ↓ A, → + B
6 (++): ↓ A, ↓ B, → + B
7 (++): ↓ B, ↓ A, → + B
8 (++): ↓ B, ↓ B, → + B
9: C em pé, → + B
10: ↓ C, → + B
11 (++): ↓ D, → + B

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C em pé, ↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ↓↘→ + A ou C (3 hits)

Combo 2:
Pulo com C/D, C em pé, →↓↘ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte ou chute, soco forte em pé cancelado em →↓↘ + A ou C (3 hits)

Combo 3:
Pulo com C/D, C em pé, →↘↓↙← + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em →↘↓↙← + B ou D (B - ? hits) (D - ? hits)

(*, +) Combo 4:
Pulo com C/D, ↓ B, B em pé, →↘↓↙← + D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, ↓ chute rápido, chute rápido em pé cancelado em →↘↓↙← + D
Nota: com B não parece emendar em combo (6 hits)

(C) Combo 5:
Pulo com C/D, C em pé, ←↙↓↘→ + B/D, →↓↘ + B/D ou →↓↘ + A/C ou pulo com A - D, CD
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ←↙↓↘→ + B ou D então faça →↓↘ + B ou D, ou →↓↘ + A ou C, ou pulo com A - D ou CD (? hits)

ROBERT GARCIA '95

Golpes de Comando

Dragon Flip Kick:
→ + B
Dragon Bash Fist:
→ + A

Golpes Especiais

Dragon Projectile:
↓↘→ + A/C
Dragon Fang:
→↓↘ + A/C
Dragon Slice Flight:
→↓↘ + B/D
Flying Swallow Whirlwind Leg:
→↘↓↙← + B/D
Flying Swallow Dragon God Leg:
↓↙← + B/D (no ar)
Illusion Kick:
→←→ + B/D

Danger Moves

Supreme King Flying Roaring Fist:
→←↙↓↘→ + A/C
Dragon Boisterous Dance:
↓↘→←↙↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ A, ↓ B
3: ↓ B, ↓ A
4: ↓ B, ↓ B
5 (++): ↓ A, ↓ A, → + B
6 (++): ↓ A, ↓ B, → + B
7 (++): ↓ B, ↓ A, → + B
8 (++): ↓ B, ↓ B, → + B
9: C em pé, → + B
10: ↓ C, → + B
11 (++): ↓ D, → + B

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C em pé, ↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ↓↘→ + A ou C (3 hits)

Combo 2:
Pulo com C/D, C em pé, →↓↘ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte ou chute soco forte em pé cancelado em →↓↘ + A ou C (3 hits)

(+) Combo 3:
Pulo com C/D, C em pé, → + B, →↘↓↙← + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em → + B e cancelado com →↘↓↙← + B ou D (B - ? hits) (D - ? hits)

YURI SAKAZAKI

Golpes de Comando

Swallow Wing:
→ + B

Golpes Especiais

Tiger Gleam Fist:
↓↘→ + A/C
Lightning Gleam Fist:
↓↘→ + B/D
Yuri Super Upper:
→↓↘ + A/C
Yuri Super Upper Finisher:
→↓↘ + C (após Yuri Super Upper com C)
Yuri Super Knuckle:
↓↙← + A/C
Yuri Super Revolving Leg:
↓↙← + B/D
Hundred Violent Slaps:
→↘↓↙← + A/C

Danger Moves

Supreme King Flying Roaring Fist:
→←↙↓↘→ + A/C
Flying Swallow Phoenix Leg:
↓↘→↘↓↙← + B/D
Flying Swallow Violent Pierce:
↓↘→↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ A, ↓ A, ↓ A
4: ↓ B, ↓ B, ↓ A
5: ↓ B, ↓ B, ↓ B
6: ↓ A, A em pé, A em pé
7: ↓ B, A em pé, A em pé
8 (++): ↓ A, ↓ A, → + B
9 (++): ↓ B, ↓ A, → + B
10 (++): ↓ A, ↓ A, ↓ A, → + B
11 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ A, → + B
12: ↓ B, ↓ C
13: C em pé, → + B
14: ↓ C, → + B
15: ↓ B, ↓ C, → + B
16 (++): ↓ D, → + B

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + A
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→ + A
Nota: ↓↘→ + C não emenda combo. C em pé pode ser substituído por ↓ B, ↓ C então ↓↘→ + A (3 hits)

(+) Combo 2:
Pulo com C/D, ↓ B, ↓ A, ↓ A, →↓↘ + C, →↓↘ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, ↓ chute rápido, ↓ soco rápido, ↓ soco rápido cancelado em →↓↘ + C, então termine com →↓↘ + C (7 hits)

(+) Combo 3:
Pulo com C/D, ↓ B, ↓ A, ↓ A, ↓↙← + ■
Descrição: voadora com soco ou chute forte, ↓ chute rápido, ↓ soco rápido, ↓ soco rápido cancelado em ↓↙← + B
Nota: ↓↙← + D não emenda em combo. ↓ B, ↓ A, ↓ A pode ser substituído por ↓ C em pé (? hits)

(DM, +) Combo 4:
Pulo com C/D, ↓ B, ↓ A, ↓ A, ↓↘→↓↘→ + soco
Descrição: voadora com soco ou chute forte, ↓ chute rápido, ↓ soco rápido, ↓ soco rápido cancelado em ↓↘→↓↘→ + A ou C (? hits)

YURI SAKAZAKI '95

Golpes de Comando

Swallow Wing:
→ + B

Golpes Especiais

Tiger Projectile:
↓↘→ + A/C
Reverse Gleam Fist:
↓↙← + A/C
Lightning Gleam Fist:
↓↘→ + B/D
Hundred Violent Slaps:
→↘↓↙← + B/D

Danger Moves

Supreme King Flying Roaring Fist:
→←↙↓↘→ + A/C
Flying Swallow Phoenix Leg:
↓↘→↘↓↙← + B/D
Flying Swallow Violent Pierce:
↓↘→↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ A, ↓ A, ↓ A
4: ↓ 1B, ↓ B, ↓ A
5: ↓ B, ↓ B, ↓ B
6 (++): ↓ A, ↓ A, → + B
7 (++): ↓ B, ↓ A, → + B
8 (++): ↓ A, ↓ A, ↓ A, → + B
9 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ A, → + B
10: ↓ B, ↓ C
11: C em pé, → + B
12: ↓ C, → + B
13: ↓ B, ↓ C, → + B
14 (++): ↓ D, → + B

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + A
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→ + A
Nota: ↓↘→ + C não emenda combo. C em pé pode ser substituído por ↓ B, ↓ C então ↓↘→ + A (3 hits)

Combo 2:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↙← + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↙← + A ou C
Nota: ↓↘→ + C não emenda em combo. O C em pé pode ser substituído por ↓ B, ↓ C então ↓↙← + A ou C (3 hits)

(DM +) Combo 3:
Pulo com C/D, ↓ B, ↓ A, ou C em pé/agachado, ↓↘→↓↘→ + soco
Descrição: voadora com soco ou chute forte, ↓ chute rápido, ↓ soco rápido ou soco forte em pé/agachado cancelado em ↓↘→↓↘→ + A ou ■ (? hits)

NEW IKARI TEAM

LEONA

Golpes de Comando

Strike Arc:
→ + B (overhead)

Golpes Especiais

Moon Slasher:
(c) ↓↑ + A/C
X Caliber:
(c) ↓↑ + B/D
Baltic Launcher:
(c) ←→ + A/C
Ground Saber:
(c) ←→ + B/D
Sonic Kick:
→ + D (após o Ground Saber com D)
Eye Slasher:
↓↙← + A/C
Earring Bomb:
↓↙← + B/D

Danger Moves

V Slasher:
↓↘→↘↓↙← + A/C (no ar)
Gravity Storm:
↓↘→↓↘→ + A/C
Rebel Spark:
↓↙←↙↓↘→ + B/D

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ B, ↓ B
4: ↓ A, ↓ A, ↓ A
5: ↓ A, ↓ A, ↓ B
6: ↓ B, ↓ A, ↓ A
7: ↓ B, ↓ A, ↓ B
8: ↓ B, ↓ B, ↓ A
9: ↓ B, ↓ B, ↓ B
10: ↓ A, ↓ A, ↓ A, ↓ B
11: ↓ A, ↓ A, ↓ B, ↓ B
12: ↓ B, ↓ A, ↓ A, ↓ B
13: ↓ B, ↓ A, ↓ B, ↓ B
14: ↓ B, ↓ B, ↓ A, ↓ B
15: ↓ B, ↓ B, ↓ B, ↓ B
16 (++): ↓ A, ↓ A, → + B
17 (++): ↓ B, ↓ A, → + B
18 (++): ↓ A, ↓ A, ↓ A, → + B
19 (++): ↓ B, ↓ A, ↓ A, → + B
20 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ A, → + B
21: C em pé (1 hit), → + B
22: ↓ C, → + B
23: D em pé (1 hit), → + B
24: D em pé (2 hits), → + B

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C em pé/agachado, (c) ↓↑ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé (1 hit) ou agachado cancelado em (c) ↓↑ + A ou C (3 hits)

(+) Combo 2:
Voadora com C/D, ↓ B, ↓ A, ↓ A, (c) ↓↑ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, ↓ chute rápido, ↓ soco rápido, ↓ soco rápido cancelado em (c) ↓↑ + A ou C
Nota: ↓ B, ↓ A , ↓ A pode ser substituído por qualquer chain combos que termine com ↓ A (5 hits)

Combo 3:
(c) ←→ + A, pulo, A - D ou CD
Descrição: execute Baltic Launcher, enquanto o oponente estiver no ar, pule ■ aperte A/B/C/D ou CD (6 hits)

(C) Combo 4:
(c) ←→ + B, C/D em pé ou (c) ↓↑ + A/C
Descrição: quando o oponente estiver no canto, execute (c) ←→ + B, então pegue o oponente ainda no ar com soco ou chute forte em pé ou termine com (c) ↓↑ + A ou C (2 hits)

(DM) Combo 5:
(c) ←→ + A, pulo com, ↓↘→↘↓↙← + A/C
Descrição: execute o Baltic Launcher, enquanto o oponente estiver no ar, pule e execute ↓↘→↘↓↙← + A/C
Nota: ■ timing deve ser mais rápido que em KOF'97, assim como em KOF'96 (6 hits)

(DM, HD, MAX) Combo 6:
Voadora com C/D, ■ em pé (2 hits), ↓↙←↙↓↘→ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, chute forte em pé (2 hits) cancelado em ↓↙←↙↓↘→ + B ou D
Nota: D em pé pode ser substituído por C em pé/agachado (D em pé - 4 hits) (C em pé/agachado - 3 hits) (45% de dano)

(DM, +) Combo 7:
Voadora com C/D, D em pé (2 hits), → + B, ↓↘→↘↓↙← + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, chute forte em pé (2 hits), → chute rápido cancelado em

↓↘→↘↓↙← + A ou C (5 hits) (25% de dano)

RALF JONES

Golpes de Comando

Não Possui

Golpes Especiais

Vulcan Punch:
A/C rapidamente
Gatling Attack:
(c) ←→ + A/C
Diving Bomb Punch:
(c) ↓↑ + A/C
Aerial Diving Bomb Punch:
↓↘→ + A/C (no ar)
Ralf Kick:
(c) ←→ + B/D
Super Argentine Backbreaker:
←↙↓↘→ + B/D (de perto)

Danger Moves

BlazingVulcan Punch:
↓↘→↘↓↙← + A/C
Horse-MountedVulcan Punch:
↓↙←↙↓↘→ + B/D
Galactica Phantom:
↓↘→↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ A, ↓ A, ↓ A
4: ↓ B, ↓ A, ↓ A

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C em pé/agachado, (c) ←→ + C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé/agachado cancelado em (c) ←→ + C (5 hits)

Combo 2:
Pulo com C/D, C em pé/agachado, A/C repetidamente
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé/agachado cancelado em A/C repetidamente (3 hits)

Combo 3:
Pulo com C/D, C em pé/agachado, ←↙↓↘→ + D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé/agachado cancelado em ←↙↓↘→ + D (2 + hits)

(CSP) Combo 4:
voadora nas costas com C, ↓ A, ←↙↓↘→ + D
Descrição: voadora nas costas com soco forte, soco rápido agachado cancelado em ←↙↓↘→ + D (3+ hits)

(DM) Combo 5:
Pulo com C/D, C em pé/agachado, ↓↘→↘↓↙← + A
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé/agachado cancelado em ↓↘→↘↓↙← + A (? hits)

(DM) Combo 6:
Pulo com C/D, C em pé/agachado, ↓↙←↙↓↘→ + B
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé/agachado cancelado em ↓↙←↙↓↘→ + B (? hits)

CLARK STEEL

Golpes de Comando

Stomping:
→ + B

Golpes Especiais

Napalm Stretch:
→↓↘ + A/C
Frankensteiner:
→ ↘ ↓ ↙ B C
Rolling Cradle:
← ↙ ↓ ↘ → + C
Argentine Back Breaker:
←↙↓↘→ + D (de perto)
Flashing Elbow:
↓↘→ + A/C (após um arremesso de comando)
Vulcan Punch:
A/C rapidamente

Danger Moves

Ultra Argentine Backbreaker:
→↘↓↙←→↘↓↙← + A/C (de perto)
Running Spree:
←↙↓↘→←↙↓↘→ + B/D

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ B, ↓ B
4: C em pé (1 hit), → + B
5 (++): ↓ D, → + B

Combos Gerais

(+) Combo 1:
↓ B, ↓ A, ←↙↓↘→ + D, ↓↘→ + A/C
Descrição: chute rápido agachado, soco rápido agachado cancelado em ←↙↓↘→ + D, e termine com ↓↘→ + A/C (3+ hits)

Combo 2:
Pulo com D, C em pé (1 hit), ←↙↓↘→ + D, ↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com chute forte, soco forte em pé (1 hit) cancelado em ←↙↓↘→ + D, e termine com ↓↘→ + soco (3+ hits)

Combo 3:
Pulo com D, C em pé (1 hit), C repetidamente
Descrição: voadora com chute forte, soco forte em pé cancelado com C repetidamente (? hits)

(DM) Combo 4:
Pulo com D, C em pé (1 hit), →↘↓↙←→↘↓↙← + soco
Descrição: voadora com chute forte, soco forte em pé cancelado em →↘↓↙←→↘↓↙← + soco (? hits)

PSYCHO SOLDIER TEAM

ATHENA ASAMIYA

Golpes de Comando

ChainThigh:
→ + B
Phoenix Bomb:
↓ + B (no ar)

Golpes Especiais

Psycho Ball Attack:
↓↙← + A/C
Psycho Sword:
→↓↘ + A/C
Aerial Psycho Sword:
→↓↘ + A/C (no ar)
Phoenix Arrow:
↓↙← + A/C (no ar)
PsychicTeleport:
↓↘→ + B/D
Classic Psycho Reflector:
→↘↓↙← + B
Neo Psycho Reflector:
→↘↓↙← + D

Danger Moves

Shining Crystal Bit:
→↘↓↙←→↘↓↙← + A/C (pode ser feito no ar)
Crystal Bit Shoot:
↓↙← + A/C (durante o Shining Crystal Bit)
Phoenix Fang Arrow:
↓↘→↓↘→ + B/D (no ar)

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ B, ↓ B
4: ↓ A, → + B
5 (++): ↓ A, ↓ A, → + B
6 (++): ↓ B, ↓ A, → + B
7: C em pé, → + B
8: D em pé, → + B
9 (++): ↓ D, → + B

Combos Gerais

Combo 1:
C em pé, →↓↘ + A/C
Descrição: soco forte em pé cancelado em →↓↘ + A/C (A - 4 hits) (C - 7 hits)

Combo 2:
Pulo com C, ↓↙← + A/C
Descrição: pulo com soco forte cancelado em ↓↙← + A ou C enquanto estiver no ar (A - 4 hits) (C - 6 hits)

Combo 3:
Pulo com C, →↓↘ + A/C
Descrição: voadora com soco forte cancelada em →↓↘ + A ou C enquanto estiver no ar (A - 4 hits) (C - 7 hits)

SIE KENSOU

Golpes de Comando

Drunken Hand Slap:
→ + A
Backwards RevolvingThigh:
→ + B

Golpes Especiais

Super Ball Bullet:
↓↙← + A/C
DragonTalon Attack:
↓↙← + A/C (no ar)
Rapid Dragon Fang: Earth Dragon:
←↙↓↘→ + A
Rapid Dragon Fang: Heaven Dragon:
←↙↓↘→ + C
Dragon Barrage:
→↓↘ + A/C
Dragon Jaw Smash:
←↓↙ + B/D

Danger Moves

Bun to Eat:
↓↙←↓↙← + A/C
Dragon Swifter:
↓↘→↘↓↙← + B
Dragon Raiser:
↓↘→↘↓↙← + D
Hermit Mind Strong Discharge:
↓↘→↓↘→ + A/C (de perto)

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ A, ↓ A, ↓ A
3: C em pé (2 hits), → + B
4: C em pé (2 hits), → + B
5: ↓ C, → + B
6: ↓ C, → + A
7 (++): ↓ + D, → + B
8 (++): ↓ + D, → + A

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, D em pé, ←↙↓↘→ + A
Descrição: voadora com soco ou chute forte, chute forte em pé cancelado em ←↙↓↘→ + A (5 hits)

Combo 2:
Pulo com C/D, D em pé, ←↓↙ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, chute forte em pé cancelado em ←↓↙ + B ou D (B - 4 hits) (D - 6 hits)

Combo 3:
Pulo com C/D, A em pé, →↓↘ + A/C, pulo com A - D ou

CD
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco rápido em pé cancelado em →↓↘ + A ou C, então pule e aperte A/B/C/D ou CD (? hits)

(DM) Combo 4:
Pulo com C/D, D em pé, ↓↘→↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, chute forte em pé cancelado em ↓↘→↓↘→ + A ou C (? hits)

CHIN GENTSAI

Golpes de Comando

DrunkenWalk Gourd-Basket Attack:
→ + A

Golpes Especiais

Gourd-Basket Attack:
↓↙← + A/C
Willow Phosphorous Sagebrush Pigweed:
→↓↘ + A/C
Coiled Pipe Drunken Snoop:
↓↓ + A/C
Full Moon Drunken Snoop:
↓↓ + B/D
Rotary Sky Piercing Fist:
←↙↓↘→ + B/D (após qualquer Drunken Snoop)
Butterfly Attack Fist:
→ + A/C (após ↓↓ + A/C)
Dragon Snake Anti Strike:
↑ + B (após ↓↓ + B/D)

Danger Moves

Roaring Flame Blaze Burn:
↓↘→↓↘→ + A/C
Roaring Flame Invitation:
↓↘→↘↓↙← + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B ,↓ A
3: ↓ B, ↓ B
4: ↓ A, A em pé
5: ↓ B, A em pé
6: ↓ B, B em pé
7 (++): ↓ A, ↓ A, → + A
8 (++): ↓ B ,↓ A, → + A
9 (++): ↓ B, ↓ B, → + A
10 (++): ↓ A, A em pé, → + A
11 (++): ↓ B, A em pé, → + A
12 (++): ↓ B, B em pé, → + A
13 (++): C em pé, → + A
14 (++): D em pé (2 hits), → + A

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C, C em pé, ↓↙← + C
Descrição: voadora com soco forte, soco forte em pé cancelado em ↓↙← + C (5 hits)

(+) Combo 2:
Pulo com C, ↓ B, B em pé, →↓↘ + C
Descrição: voadora com soco forte, ↓ chute rápido, chute rápido em pé cancelado em →↓↘ + C (? hits)

Combo 3:
Pulo com C, C em pé, ↓↓ + A/C, → + A/C
Descrição: voadora com soco forte, soco forte em pé cancelado em ↓↓ + A e seguido por → + A/C (4 hits)

NEO GIRLS TEAM

CHIZURU KAGURA

Golpes de Comando

Handlash:
→ + A
Hop Kick:
→ + B
Slider Kick:
↘ + B

Golpes Especiais

Heavenly Force:
→↓↘ + A/C
Heavenly Slash:
→↘↓↙← + A-D
Heavenly Edge:
↓↙← + A-D (após o Heavenly Slash)
Ancient Echo:
↓↘→ + A/C
Needle Stinger:
↓↓ + A-D

Danger Moves

Ancient Seal:
↓↙←↙↓↘→ + A/C
Heavenly Replication:
↓↘→↓↘→ + B/D

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ B, ↓ B
4: ↓ A, ↓ A, A em pé
5: ↓ B, ↓ A, A em pé
6: ↓ B, ↓ B, A em pé
7: ↓ A, ↓ A, → + A
8: ↓ B, ↓ A, → + A
9: ↓ B, ↓ B, → + A
10: ↓ A, ↓ A, A em pé, → + A
11: ↓ B, ↓ A, A em pé, → + A
12: ↓ B, ↓ B, A em pé, → + A
13 (++): ↓ A, ↓ A, → + B
14 (++): ↓ B, ↓ A, → + B
15 (++): ↓ B, ↓ B, → + B
16 (++): ↓ A, ↓ A, A em pé, → + B
17 (++): ↓ B, ↓ A, A em pé, → + B
18 (++): ↓ B, ↓ B, A em pé, → + B
19 (++): ↓ A, ↓ A, ↘ + B
20 (++): ↓ B, ↓ A, ↘ + B
21 (++): 1 ↓ B, ↓ B, ↘ + B
22 (++): ↓ A, ↓ A, A em pé, ↘ + B
■ (++): ↓ B, ↓ A, A em pé, ↘ + B
24 (++): ↓ B, ↓ B, A em pé, ↘ + B
25: C em pé, → + A
26: C em pé, → + B
27: C em pé, ↘ + B
28: ↓ C, → + A
29: ↓ C, → + B
30: ↓ C, ↘ + B
31: D em pé (de perto), → + A
32: D em pé (de perto), → + B
33: D em pé (de perto), ↘ + B

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C em pé, ↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ↓↘→ + A ou C (3 hits)

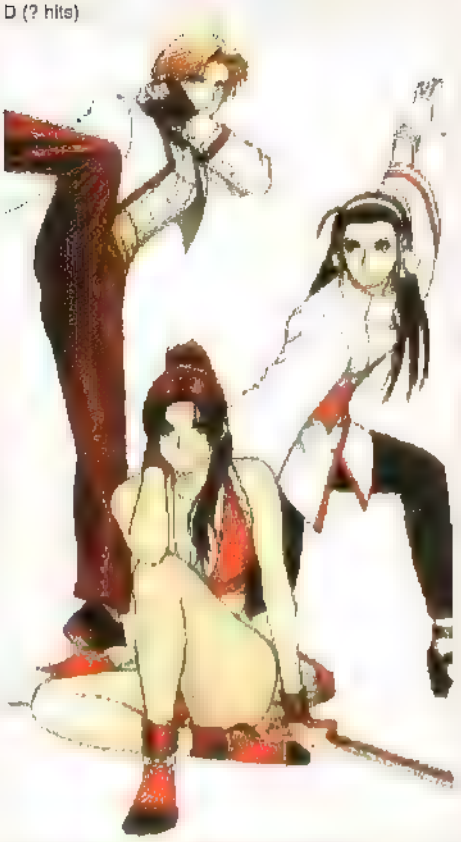
Combo 2:
Pulo com C/D, C em pé, →↓↘ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em →↓↘ + A ou C (A - ? hits) (C - ? hits)

Combo 3:
Pulo com C/D, C em pé, →↘↓↙← + A-D, ↓↙← + A-D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em →↘↓↙← + A-D e então termine com ↓↙← + A-D (4 hits)

Combo 4:
Pulo com C/D, C em pé, ↓↓ + A
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ↓↓ + A
Nota: as versões com ■ ou C ou D do ↓↓ A não emendam em combo.

(*, +) Combo 5:
Pulo com C/D, C em pé, → + A, →↘↓↙← + A-D, ↓↙← + A-D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé, → soco rápido cancelado em →↘↓↙← + A-D e então termine com ↓↙← + A-D (? hits)

(DM, +) Combo 6:
Pulo com C/D, ↓ B, ↓ A, ↓↘→↓↘→ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, ↓ chute rápido, ↓ soco rápido cancelado em ↓↘→↓↘→ + B ou D (? hits)



MAI SHIRANUI

Golpes de Comando

Wheel Drop:
↓ + A (no ar)
BlackBird:
→ + B
Scarlet Crane:
↘ + B

Golpes Especiais

Butterfly Fan:
↓↘→ + A/C
Dragon's FlameTail:
↓↙← + A/C
AnkleTackle:
←↙↓↘→ + B/D
Dance of Fury:
→↓↘ + A/C
Tornado Flame:
→↓↘ + B/D
Mueeeabi Attack:
↓↙← + A/C (no ar) ou (c) ↓↑ + A/C

Danger Moves

Phoenix Meteor:
↓↙←↓↙← + A/C
Super AnkleTackle:
↓↙←↙↓↘→ + B/D
Fan Fury:
↓↘→↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ A, A em pé
4: ↓ B, A em pé
5: ↓ A, ↓ A, A em pé
6: ↓ B, ↓ A, A em pé
7 (++): ↓ A, ↓ A, ↘ + B
8 (++): ↓ B, ↓ A, ↘ + B
9 (++): ↓ A, A em pé, ↘ + B
10 (++): ↓ B, A em pé, ↘ + B
11 (++): ↓ A, ↓ A, → + B
12 (++): ↓ B, ↓ A, → + B
13 (++): ↓ A, A em pé, → + B
14 (++): ↓ B, A em pé, → + B

15: C em pé, ↘ + B
16: ↓ C, ↘ + B
17 (++): C em pé, → + B
18 (++): ↓ C, → + B
19: D em pé, ↘ + B
20 (++): ↓ D, ↘ + B
21 (++): D em pé, → + B
22 (++): ↓ D, ↘ + B

Combos Gerais

(*) Combo 1:
→ + B, ↓↙← + A/C
Descrição: → chute rápido cancelado em ↓↙← + A ou C (2 hits)

Combo 2:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↙← + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↙← + A ou C (3 hits)

Combo 3:
Pulo com C/D, C/D em pé, ←↙↓↘→ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ←↙↓↘→ + B ou D (4 hits)

(DM) Combo 4:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↙←↙↓↘→ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↙←↙↓↘→ + B/D (? hits)

MAI SHIRANUI (RB2)

Golpes de Comando

Wheel Drop:
↓ + A (no ar)
BlackBird:
→ + B
Scarlet Crane:
↘ + B

Golpes Especiais

Butterfly Fan:
↓↘→ + A/C
Dragon's FlameTail:
↓↙← + A/C
AnkleTackle:
←↙↓↘→ + B/D
Night Bird:
↓↙← + B/D
Musasabi Attack:
↓↙← + A/C (no ar) ou (c) ↓↑ + A/C

Danger Moves

Super AnkleTackle:
↓↙←↙↓↘→ + B/D
Flower Hurricane:
↓↘→↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ A, A em pé
4: ↓ B, A em pé
5: ↓ A, ↓ A, A em pé
6: ↓ B, ↓ A, A em pé
7 (++): ↓ A, ↓ A, ↘ + B
8 (++): ↓ B, ↓ A, ↘ + B
9 (++): ↓ A, A em pé, ↘ + B
10 (++): ↓ B, A em pé, ↘ + B
11 (++): ↓ A, ↓ A, → + B
12 (++): ↓ B, ↓ A, → + B
13 (++): ↓ A, A em pé, → + B
14 (++): ↓ B, A em pé, → + B
15: C em pé, ↘ + B
16: ↓ C, ↘ + B
17 (++): C em pé, → + B
18 (++): ↓ C, → + B
19: D em pé, ↘ + B
20 (++): ↓ D, ↘ + B
21 (++): D em pé, → + B
22 (++): ↓ D, ↘ + B

Combos Gerais

Combo 1:
→ + B, ↓↙← + A/C
Descrição: → chute rápido cancelado em ↓↙← + A ou C (2 hits)

Combo 2:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↙← + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pe cancelado em ↓↙← + A ou C (3 hits)

Combo 3:
Pulo com C/D, C/D em pé, ←↙↓↘→ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ←↙↓↘→ + B ou D (4 hits)

Combo 4:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↙←+ B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↙← + B ou D (3 hits)

(DM) Combo 5:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↙←↙↓↘→ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↙←↙↓↘→ + B/D (? hits)

KING

Golpes de Comando

Sliding Kick:
↘ + D

Golpes Especiais

Venom Strike:
↓↘→ + B/D
Double Strike:
↓↘→↓↘→ + B/D
Tornado Kick:
→↘↓↙← + B/D
Mirage Kick:
→↘↓↙← + A/C
Suprise Rose:
→↓↘ + A/C
Trap Shot:
→↓↘ + B/D

Danger Moves

Illusion Dance:
↓↘→↘↓↙← + B/D
Silent Flash:
↓↙←↓↙← + B/D

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ A, A em pé
3: ↓ A, ↓ B
4: ↓ A, B em pé
5: ↓ B, B em pé
6: ↓ A, ↓ A, A em pé
7: ↓ A, A em pé, A em pé
8: ↓ A, ↓ ■ A em pé
9: ↓ A, B em pé, A em pé
10 (++): ↓ A, ↓ A, ↘ + D
11 (++): ↓ A, A em pé, ↘ + D
12 (++): ↓ A, ↓ B, ↘ + D
13 (++): ↓ A, B em pé, ↘ + D
14 (++): ↓ B, B em pé, ↘ + D

Combos Gerais

(+) Combo 1:
↓ A, A em pé ou ↓ B, B em pé ou ↓ B, A em pé, →↘↓↙← + B/D ou →↓↘ + B/D
Descrição: após um dos chain combos mencionados, cancele em →↘↓↙← + B/D ou →↓↘ + B/D (hits variáveis)

Combo 2:
Pulo com B, D em pé (2 hits), ↓↘→ + B/D
Descrição: voadora com chute rápido, chute forte em pé (2 hits) cancelado em ↓↘→ + B ou D (4 hits)

Combo 3:
Pulo com B, D em pé (2 hits), ↓↘→↓↘→ + B/D
Descrição: voadora com chute rápido, chute forte em pé (2 hits) cancelado em ↓↘→↓↘→ + B ou D (5 hits)

Combo 4:
Pulo com B, D em pé (2 hits), →↘↓↙← + B/D
Descrição: voadora com chute rápido, chute forte em pé (2 hits) cancelado em →↘↓↙← + B ou D (6 hits)

Combo 5:
Pulo com B, D em pé (1 hit), →↓↘ + B/D
Descrição: voadora com chute rápido, chute forte em pé (1 hit) cancelado em →↓↘ + ■ ou D (14 hits)

(CSP, +) Combo 6:
voadora nas costas com B, ↓ B, B em pé, →↓↘ + B/D
Descrição: voadora nas costas com chute rápido, ↓ chute rápido, chute rápido em pé cancelado em →↓↘ + B ou D (15 hits)

Combo 7:
Pulo com B, D em pé (2 hits), →↘↓↙← + A/C
Descrição: voadora com chute rápido, chute forte em pé (2 hits) cancelado em ←↙↓↘→ + B ou D (7 hits)

Combo 8:
Pulo com B, D em pé (1 hit), →↓↘ + A/C, →↘↓↙← + B/D
Descrição: voadora com chute rápido, chute forte em pé (1 hit) cancelado em →↓↘ + A ou C e então termine com →↘↓↙← + B ou ■ (11+ hits)

(DM, HD) Combo 9:
Pulo com B, D em pé (1 hit), ↓↙←↓↙← + B/D
Descrição: voadora com chute rápido, chute forte em pé cancelado em ↓↙←↓↙← + B ou D
Notas: é melhor começar os combos usando voadora com chute rápido. Voadora com C ou D empurra o oponente muito longe para continuar o combo

KIM TEAM

KIM KAPHWAN

Golpes de Comando

Turning Kick:
→ + A
Descending Kick:
→ + B

Golpes Especiais

Somersault Slash:
(c) ↓↑ + B/D
Sand Sweep:
(c) ↓↑ + A/C
Comet Crush:
(c) ←→ + B/D
Crecent Kick:
↓↙← + B/D
Triple Slash:
↓↙← + A ou C (até 3 vezes)
Air Stomp:
↓↘→ + B/D (no ar)
Ground Eraser:
↓↓ + B/D (para magias de solo)

Danger Moves

Phoenix Combo:
↓↘→↘↓↙← + B/D (pode ser feito no ar)
Phoenix Rage:
↓↙←↙→ + B/D (no ar)

Chain Combos

1: ↓ B, ↓ A
2: ↓ B, ↓ B
3: ↓ B, ↓ B, ↓ A
4: ↓ B, ↓ B, ↓ B
5: ↓ B, ↓ B, ↓ B, ↓ A
6 (++): ↓ B, ↓ A, → + A
7 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ A, → + A
8 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ B, ↓ A, → + A
9 (++): ↓ B, ↓ A, → + B
10 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ A, → + B
11 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ B, ↓ A, → + B
12: C em pé (1 hit), → + A
13 (++): C em pé (1 hit), → + B

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C em pé (1 hit), ↓↙← + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ↓↙← + B ou D (B - 4 hits) (D - 5 hits)

Combo 2:
Pulo com C/D, C em pé (1 hit), (c) ←→ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em (c) ←→ + B ou D (4 hits)

Combo 3:
Pulo com C/D, C em pé (1 hit), ↓↙← + A ou C 3 vezes
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ↓↙← + A ou C 3 vezes (A - 6 hits) (C - 5 hits)

(CSP, +) Combo 4:
voadora nas costas com A/D, ↓ B, ↓ B, ↓ A, (c) ↓↑ + D, ↓ + D
Descrição: voadora nas costas com soco rápido ou chute forte, chute rapido agachado, chute rápido agachado, soco rápido agachado cancelado em (c) ↓↑ + D e então aperte ↓ + ■ para acertar mais uma vez (7+ hits)

(CSP, +) Combo 5:
voadora nas costas com A/D, ↓ B, ↓ B, ↓ A, (c) ↓↑ + A/C
Descrição: voadora nas costas com soco rápido ou chute forte, chute rápido agachado, chute rápido agachado, soco rápido agachado cancelado em (c) ↓↑ + A ou C (A - 6 hits) (C - 8 hits)

(CSP, DM, +) Combo 6:
voadora nas costas com A/D, C em pé, → + A, ↓↙←↙→ + B/D
Descrição: voadora nas costas com soco rápido ou chute forte, soco forte em pé, → soco rápido cancelado em ↓↙←↙→ + B ou D (? hits)

(CSP) Combo 7:
voadora nas com A/D, C em pé, ↓↓ + B/D
Descrição: voadora nas costas com soco rápido ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ↓↓ + B ou D (3 hits)

CHANG KOEHAN

Golpes de Comando

Pull Escape:
↘ + A

Golpes Especiais

Iron Ball Smash:
(c) ←→ + soco
Somersault Crush:
(c) ↓↑ + chute
Iron Ball Swing:
A/C rapidamente
Great Destruction Throw:
→↘↓↙←→ + C

Danger Moves

Pressure Of Death:
↓↘→↓↘→ + A/C
Iron Ball Frenzy:
↓↘→↘↓↙← + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ A, B em pé
3: ↓ A, ↓ A, ↘ + A
4: ↓ A, B em pé, ↘ + A
5: C em pé, ↘ + A
6: D em pé, ↘ + A

Combos Gerais

Combo 1:
↓ B, →↘↓↙← → + A/C
Descrição: ↓ chute rápido cancelado em →↘↓↙← → + A ou C

Combo 2:
Pulo com C/D, C/D em pé, →↘↓↙← → + C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↘↓↙← → + C (? hits)

Combo 3:
Pulo com C/D, ↓ A, ↓ A, A/C rapidamente
Descrição: voadora com soco ou chute forte, ↓ soco rápido, ↓ soco rápido cancelado em A ou C rapidamente (4 hits)

CHOI BOUNGE

Golpes de Comando

Two Step Slash:
→ + A
Phantom Killer Kick:
→ + B

Golpes Especiais

Tornado Gale Slash:
(c) ↓↑ + A/C
Dashing Slash:
(c) ←→ + A/C
Air Stomp:
↓↘→ + B/D (no ar)
Monkey Swing Kick:
↓↙← + A/C
Aerial Flying Slash:
(c) ↓↑ + B/D (segure o botão)
Monkey Flying Slash:
(c) ←→ + B/D
Spin Slash:
qualquer direção + A/B/C/D (após o Aerial/Monkey Flying Slash)

Danger Moves

SuperTornado Swing:
→↘↓↙←→↘↓↙← + A/C
Phoenix Combo:
↓↙←↙↓↘→ + B/D

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ A, ↓ A
3: ↓ B, ↓ A
4: ↓ B, ↓ B
5: ↓ A, A em pé
6: ↓ B, A em pé
7: ↓ B, B em pé
8: ↓ A, ↓ A, A em pé
9: ↓ A, ↓ B, A em pé
10: ↓ B, ↓ A, A em pé
11: ↓ B, ↓ B, A em pé
12: ↓ A, A em pé, A em pé
13: ↓ B, A em pé, A em pé
14: ↓ B, B em pé, A em pé
15: ↓ A, ↓ A, B em pé
16: ↓ A, ↓ B, B em pé
17: ↓ B, ↓ A, B em pé
18: ↓ B, ↓ B, B em pé
19: ↓ A, A em pé, B em pé
20: ↓ B, A em pé, B em pé
21: ↓ B, B em pé, B em pé
22 (++): ↓ A, ↓ A, → + A
23 (++): ↓ A, ↓ B, → + A
24 (++): ↓ B, ↓ A, → + A
25 (++): ↓ B, ↓ B, → + A
26 (++): ↓ A, A em pé, → + A
27 (++): ↓ B, A em pé, → + A
28 (++): ↓ B, B em pé, → + A
29 (++): ↓ A, ↓ A, A em pé, → + A
30 (++): ↓ A, ↓ B, A em pé, → + A
31 (++): ↓ B, ↓ A, A em pé, → + A
32 (++): ↓ B, ↓ B, A em pé, → + A
33 (++): ↓ A, A em pé, A em pé, → + A
34 (++): ↓ B, A em pé, A em pé, → + A
35 (++): ↓ B, B em pé, A em pé, → + A
36 (++): ↓ A, ↓ A, B em pé, → + A
37 (++): ↓ A, ↓ B, B em pé, → + A
38 (++): ↓ B, ↓ A, B em pé, → + A
39 (++): ↓ B, ↓ B, B em pé, → + A
40 (++): ↓ A, A em pé, B em pé, → + A
41 (++): ↓ B, A em pé, B em pé, → + A
42 (++): ↓ B, B em pé, B em pé, → + A
43 (++): ↓ A, ↓ A, → + B
44 (++): ↓ A, ↓ B, → + B
45 (++): ↓ B, ↓ A, → + B
46 (++): ↓ B, ↓ B, → + B
47 (++): ↓ A, A em pé, → + B
48 (++): ↓ B, A em pé, → + B
49 (++): ↓ B, B em pé, → + B
50 (++): ↓ A, ↓ A, A em pé, → + B
51 (++): ↓ A, ↓ B, A em pé, → + B
52 (++): ↓ B, ↓ A, A em pé, → + B
53 (++): ↓ B, ↓ B, A em pé, → + B
54 (++): ↓ A, A em pé, A em pé, → + B
55 (++): ↓ B, A em pé, A em pé, → + B
56 (++): ↓ B, B em pé, A em pé, → + B
57 (++): ↓ A, ↓ A, B em pé, → + B
58 (++): ↓ A, ↓ B, B em pé, → + B
59 (++): ↓ B, ↓ A, B em pé, → + B
60 (++): ↓ B, ↓ B, B em pé, → + B
61 (++): ↓ A, A em pé, B em pé, → + B
62 (++): ↓ B, A em pé, B em pé, → + B
63 (++): ↓ B, B em pé, B em pé, → + B
64 (++): C em pé, → + A
65 (++): ↓ C, → + A
66: C em pé, → + B
67: ↓ C, → + B
68: C em pé, → + B, A em pé
69: ↓ C, → + B, A em pé

Combos Gerais

Combo 1:
↓ B, ↓ A ou ↓ A, ↓ A, (c) ↓↑ + A/C
Descrição: após um dos chain combos mencionados, cancelar com (c) ↓↑ + A ou C (hits variáveis)

(MID) Combo 2:
(c) ↓↑ + B/D ou (c) ←→ + B/D, → + A/B/C/D, (c) ↓↑ + A/C
Descrição: quando o oponente estiver no ar, execute (c) ↓↑ + B/D ou (c) ←→ + B/D e então pegue o inimigo ainda no ar com → + A/B/C/D, depois termine com (c) ↓↑ + A ou C (hits variáveis)

(DM, +) Combo 3:
qualquer chain combo sem ++, ↓↙←↙↓↘→ + B/D
Descrição: qualquer dos chain combos sem ++ listados

cancelado em ↓↙←↙↓↘→ + B/D (? hits)

(DM, CSP, +) Combo 4:
voadora nas costas com C, qualquer chain combo sem ++, ↓↙←↙↓↘→ + B/D
Descrição: voadora nas costas com soco forte, qualquer dos chain combos sem ++ listados cancelado em ↓↙←↙↓↘→ + B/D (? hits)

NEW FACES TEAM

YASHIRO NANAKASE

Golpes de Comando

Step Side Kick:
→ + B
Regret Bash:
→ + A

Golpes Especiais

Upper Duel:
→↓↘ + A/C
Sledgehammer:
↓↙← + A/C
Missle Might Bash:
→↘↓↙← + A/C
Jet Counter:
←↙↓↘→ + A/C
Jet Counter Stale:
↓↘→ + A/C (após o Jet Counter)

Danger Moves

Final Impact:
↓↘→↓↘→ + A/C (segure ■ botão para carrega)
Million Bash Stream:
↓↙←↙↓↘→ + A/C (A/C rapidamente)

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ A, ↓ A, A em pé
4: ↓ B, ↓ A, A em pé
5: ↓ A, ↓ A, A em pé, B em pé
6: ↓ B, ↓ A, A em pé, B em pé
7 (++): ↓ A, ↓ A, → + A
8 (++): ↓ B, ↓ A, → + A
9 (++): ↓ A, ↓ A, A em pé, → + A
10 (++): ↓ B, ↓ A, A em pé, → + A
11 (++): ↓ A, ↓ A, → + B
12 (++): ↓ B, ↓ A, → + B
13 (++): ↓ A, ↓ A, A em pé, → + B
14 (++): ↓ B, ↓ A, A em pé, → + B
15: C em pé, → + A
16: ↓ C, → + A
17: D em pé, → + A
18 (++): ↓ D, → + A
19: C em pé, → + B
20: ↓ C, → + B
21: D em pé, → + B
22 (++): ↓ D, → + B

Combos Gerais

(+) Combo 1:
Pulo com C/D, C/D em pé, → + B ou → + A, →↘↓↙← + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé, → soco ou chute rápido cancelado em →↘↓↙← + A ou C (6+ hits)

(+) Combo 2:
Pulo com C/D, C/D em pé, → + B ou → + A, ←↙↓↘→ + A/C, ↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé, → soco ou chute rápido cancelado em ←↙↓↘→ + A ou C e então termine com ↓↘→ + A ou C (5 hits)

(DM, +) Combo 3:
Pulo com C/D, C/D em pé, → + B ou → + A, ↓↙←↙↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé, → soco ou chute rápido cancelado em ↓↙←↙↓↘→ + A ou C

(DM, +) Combo 4:
Pulo com C/D, C/D em pé, → + B ou → + A, ↓↘→↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé, → soco ou chute rápido cancelado em ↓↘→↓↘→ + A ou C

YASHIRO NANAKASE (OROCHI)

Golpes de Comando

Scorn:
→ + B
Regret Bash:
→ + A

Golpes Especiais

Dancing Land:
←↙↓↘→ + B/D
Broken Land:
↓↙← + A/C
Suffering Land:
←↙↓↘→ + A/C (de perto)
Dry Land:
→↘↓↙←→ + A/C (de perto)

Danger Moves

Rage of the Land:
←↙↓↘→←↙↓↘→ + A/C (de perto)
Flip-around Hell:
→↘↓↙←→↘↓↙← + A/C (de perto)
Roar of the Land:
↓↘→↓↘→ + A/C (segure para carregar)

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ A, ↓ A, A em pé
4: ↓ B, ↓ A, A em pé
5: ↓ A, ↓ A, A em pé, B em pé
6: ↓ B, ↓ A, A em pé, B em pé
7 (++): ↓ A, ↓ A, → + A
8 (++): ↓ B, ↓ A, → + A
9 (++): ↓ A, ↓ A, A em pé, → + A
10 (++): ↓ B, ↓ A, A em pé, → + A
11 (++): ↓ A, ↓ A, → + B
12 (++): ↓ B, ↓ A, → + B
13 (++): ↓ A, ↓ A, A em pé, → + B
14 (++): ↓ B, ↓ A, A em pé, → + B
15: C em pé, → + A
16: ↓ C, → + A
17: D em pé, → + A
18 (++): ↓ D, → + A
19: C em pé, → + B
20: ↓ C, → + B
21: D em pé, → + B
22 (++): ↓ D, → + B

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C/D em pé, ←↙↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado com ←↙↓↘→ + A ou C (3+ hits)

Combo 2:
Pulo com C/D, C/D em pé, →↘↓↙←→ + A/C, CD em pé ou pulo com A-D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↘↓↙←→ + A ou C e então CD em pé ou pule e aperte A ou B ou C ou ■ quando o oponente estiver caindo (4+ hits)

(DM, +) Combo 3:
Pulo com C/D, C/D em pé, → + B ou → + A, ←↙↓↘→←↙↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé, → chute rápido ou soco rápido cancelado em ←↙↓↘→←↙↓↘→ + A ou C

(DM, +) Combo 4:
Pulo com C/D, C/D em pé, → + B ou → + A, →↘↓↙←→↘↓↙← + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé, → chute rápido ou soco rápido cancelado em →↘↓↙←→↘↓↙← + A ou C

SHERMIE

Golpes de Comando

Shermie Stand:
→ + B

Golpes Especiais

Shermie Spiral:
←↙↓↘→ + A/C (de perto)
Shermie Shoot:
←↙↓↘→ + B/D
Axel Spin-Kick:
↓↙← + B/D
Shermie Clutch:
→↓↘ + B/D
Shermie Whip:
↓↙← + soco (de perto)
Shermie Finisher:
↓↘→ + B/D (após o Shermie Spiral, Shermie Clutch, Shermie Whip)

Danger Moves

Shermie Flash:
→↘↓↙←→↘↓↙← + A/C (de perto)
Shermie Carnival:
←↙↓↘→←↙↓↘→ + A/C (de perto)

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: A em pé, A em pé
4: A em pé, B em pé
5: ↓ A, ↓ A, → + B
6: ↓ B, ↓ A, → + B
7: A em pé, A em pé, → + B
8: A em pé, B em pé, → + B
9: C em pé, → + B
10: ↓ C, → + B

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C em pé, ←↙↓↘→ + A/C, ↓↘→ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ←↙↓↘→ + A/C, então termine com ↓↘→ + B ou D (3+ hits)

Combo 2:
Pulo com C/D, C em pé, ↓↙← + A/C, ↓↘→ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ↓↙← + A ou C, então termine com ↓↘→ + B ou D (3+ hits)

(CSP, +) Combo 3:
Voadora nas costas com C, A em pé, B em pé, →↓↘ + B/D, ↓↘→ + B/D
Descrição: voadora nas costas com soco forte, soco rápido em pé, chute rápido em pé cancelado em →↓↘ + B ou D, então termine com ↓↘→ + B ou D (4+ hits)

(CSP, DM, +) Combo 4:
Voadora nas costas com C, A em pé, ■ em pé, ←↙↓↘→←↙↓↘→ + A/C
Descrição: voadora nas costas com soco forte, soco rápido em pé, chute rápido em pé cancelado em ←↙↓↘→←↙↓↘→ + A/C (3+ hits)

(CSP, DM, +) Combo 5:
Voadora nas costas com C, A em pé, ■ em pé, →↘↓↙←→↘↓↙← + A/C
Descrição: voadora nas costas com soco forte, soco rápido em pé, chute rápido em pé cancelado em ←↙↓↘→←↙↓↘→ + A/C (3+ hits)

SHERMIE (OROCHI)

Golpes de Comando

Lightning Ray:
→ + B

Golpes Especiais

MoonlessThunder Cloud:
←↙↓↘→ + A/B/C/D
Yata MowingWhip:
↓↙← + A/C
Dance of Realism:
↓↙← + B/D
Cane of Lightning God:
↓↘→ + B/D (no ar)

Danger Moves

Darkness Lightning Gleam Fist:
↓↘→↓↘→ + A/C
Destiny Illusion Sincerity:
↓↙←↙↓↘→ + B/D

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: A em pé, A em pé
4: A em pé, B em pé
5: ↓ A, ↓ A, → + B
6: ↓ B, ↓ A, → + B
7: A em pé, A em pé, → + B
8: A em pé, B em pé, → + B
9: C em pé, → + B
10: ↓ C, → + B

Chain Combos

Combo 1:
Pulo com C/D, C em pé, ↓↙← + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ↓↙← + A ou C (4 hits)

(CSP, +) Combo 2:
Voadora nas costas com C, C em pé, → + B, →↘↓↙← + A/C
Descrição: crossup com pulo com soco forte, soco forte em pé, → chute rápido cancelado em →↘↓↙← + A ou C (6 hits)

(DM) Combo 3:
Pulo com C/D, C em pé, ↓↘→↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ↓↘→↓↘→ + A ou C

CHRIS

Golpes de Comando

Spinning Array:
→ + A
Reverse Anchor Kick:
→ + B
Carryoff Kick:
↘ + B

Golpes Especiais

Hunting Air:
→↓↘ + B/D
Twisting Air:
→↓↘ + A/C
SlidingTouch:
↓↘→ + A/C
SlidingTouch Finisher:
→↘↓↙← + A/B/C/D (após ■ Sliding Touch)
Shooting DancerThrust:
→↘↓↙← + A/C
Shooting Dancer Step:
→↘↓↙← + B/D
Scramble Dash:
↓↘→ + B/D

Danger Moves

Twister Drive:
↓↙←↓↙← + B/D
Chain SlideTouch:
↓↘→↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ A, A em pé
3: ↓ B, ↓ A
4: ↓ B, A em pé
5: ↓ B, ↓ B
6: ↓ B, B em pé
7: ↓ B, ↓ B, ↓ B
8: ↓ A, ↓ A, → + A
9: ↓ A, A em pé, → + A
10: ↓ B, ↓ A, → + A
11: ↓ B, A em pé, → + A
12: ↓ B, B em pé, → + A
13: ↓ A, ↓ A, → + B
14: ↓ A, A em pé, → + B
15: ↓ B, ↓ A, → + B
16: ↓ B, A em pé, → + B
17: ↓ B, B em pé, → + B
18 (++): ↓ A, ↓ A, ↘ + B
19 (++): ↓ A, A em pé, ↘ + B
20 (++): ↓ B, ↓ A, ↘ + B
21 (++): ↓ B, A em pé, ↘ + B
22 (++): ↓ B, B em pé, ↘ + B
23: ↓ A, ↓ C, → + A
24: ↓ A, ↓ C, → + B
25: ↓ A, ↓ C, ↘ + B
26: C em pé, → + A
27: C em pé, → + B
28: C em pé, ↘ + B
29: ↓ C, → + A
30: ↓ C, → + B
31: ↓ C, ↘ + B
32: D em pé, → + A
33: D em pé, → + B
34: D em pé, ↘ + B

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C/D em pé, → + A, →↓↘ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé, → soco rápido cancelado em →↓↘ + B ou D (3+ hits)

(CSP, +) Combo 2:
Voadora nas costas com B, qualquer chain combo que termine com → + A, ↓↘→ + A/C, →↘↓↙← + A/B/C/D
Descrição: voadora nas costas com chute rápido, qualquer chain combo terminado com → soco rápido cancelado em ↓↘→ + A ou C, →↘↓↙← + A ou B ou C ou D
Notas: após terminar uma das versões do finisher, ainda dá para executar ↓↘→ + B ou D quando Chris é lançada no ar (hits variados)

(+) Combo 3:
Pulo com C/D, C/D em pé, → + A, ↓↘→ + A/C, →↘↓↙← + A/B/C/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé, → soco rápido cancelado em ↓↘→ + A ou C, →↘↓↙← + A ou B ou C ou D
Notas: após terminar uma das versões do finisher, ainda dá para executar ↓↘→ + B ou D quando Chris é lançada no ar (hits variados)

(DM, +) Combo 4:
→↓↘ + A/C, C em pé, → + A, ↓↙←↓↙← + B/D ou ↓↘→↓↘→ + A/C
Descrição: execute o Twisting Air, soco forte em pé, → soco rápido cancelado em ↓↙←↓↙← + B/D ou ↓↘→↓↘→ + A/C (? hits)

CHRIS (OROCHI)

Golpes de Comando

Spinning Array:
→ + A
Reverse Anchor Kick:
→ + B
Carryoff Kick:
↘ + B

Golpes Especiais

Sun Killer:
↓↘→ + A/C
Moon Killer:
→↓↘ + A/C
Mirror Killer:
↓↙← + A/C
Decision Killer:
←↙↓↘→ + B/D (de perto)

Danger Moves

Flames of Darkness:
↓↘→↓↘→ + A/C
Dark Orochinagi:
↓↙←↙↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ A, A em pé
3: ↓ B, ↓ A
4: ↓ B, A em pé
5: ↓ B, ↓ B
6: ↓ B, B em pé
7: ↓ B, ↓ B, ↓ B
8: ↓ A, ↓ A, → + A
9: ↓ A, A em pé, → + A
10: ↓ B, ↓ A, → + A
11: ↓ B, A em pé, → + A
12: ↓ B, B em pé, → + A
13: ↓ A, ↓ A, → + B
14: ↓ A, A em pé, → + B
15: ↓ B, ↓ A, → + B
16: ↓ B, A em pé, → + B
17: ↓ B, B em pé, → + B
18 (++): ↓ A, ↓ A, ↘ + B
19 (++): ↓ A, A em pé, ↘ + B
20 (++): ↓ B, ↓ A, ↘ + B
21 (++): ↓ B, A em pé, ■ + B
22 (++): ↓ B, B em pé, ↘ + B
23: ↓ A, ↓ C, → + A
24: ↓ A, ↓ C, → + B
25: ↓ A, ↓ C, ↘ + B
26: C em pé, → + A
27: C em pé, → + B
28: C em pé, ↘ + B
29: ↓ C, → + A
30: ↓ C, → + B
31: ↓ C, ↘ + B
32: D em pé, → + A
33: D em pé, → + B
34: D em pé, ↘ + B

Combos Gerais

(*, +) Combo 1:
Pulo com C/D, C/D em pé, → + A, ↓↙← + A
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé, → soco rápido cancelado em ↓↙← + A
Nota: ↓↙← + C não emenda combo (4 hits)

(CSP, +) Combo 2:
Voadora nas costas com B, qualquer chain combo que termina com → + A, →↓↘ + A/C
Descrição: voadora nas costas com chute rápido, qual-

quer chain combo terminado com → + A cancelado em →↓↘ + A ou C (hits variáveis)

(CSP, +) Combo 3:
Voadora nas costas com B, qualquer chain combo que termina com → + A, ←↙↓↘→ + B/D, →↓↘ + A ou pulo com A/B
Descrição: voadora nas costas com chute rápido, qualquer chain combo que termina com → + A cancelado em ←↙↓↘→ + B ou D, então, quando a animação do ←↙↓↘→ + B ou D estiver para terminar, execute →↓↘ + A ou pulo com A ou ■
Nota: →↓↘ + C não emenda combo
Note#2: ←↙↓↘→ + B/D pode ser cancelado em qualquer movimento, até mesmo DMs, mas não emenda combo (hits variáveis)

'97 SPECIAL TEAM

RYUJIYAMAZAKI

Golpes de Comando

Poke:
→ + A

Golpes Especiais

Snake Arms:
→↘↓↙← + A/B/C (pode ser carregado)
Snake Fake:
D (durante o Snake Arms)
Projectile Counter:
↓↘→ + A/C
Dynamite HeadButt:
→↘↓↙←→ + A/C (de perto)
Sado-Maso:
←↙↓↘→ + chute
Judgement Dagger:
→↓↘ + A/C
Foor Crunch:
→↓↘ + B
Sand Sweeper:
→↓↘ + D

Danger Moves

Guillotine:
↓↘→↓↘→ + A/C
The Drill:
→↘↓↙←→↘↓↙← + A/C (de perto)

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ B, ↓ B
4: ↓ A, ↓ A, ↓ A
5: ↓ B, ↓ A, ↓ A
6: ↓ B, ↓ B, ↓ A
7 (++): ↓ A, ↓ A, → + A
8 (++): ↓ B, ↓ A, → + A
9 (++): ↓ B, ↓ B, → + A
10 (++): ↓ A, ↓ A, ↓ A, → + A
11 (++): ↓ B, ↓ A, ↓ A, → + A
12 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ A, → + A
13: C em pé, → + A
14: ↓ C, → + A
15: D em pé (1 hit) → + A
16 (++): ↓ D, → + A

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C/D em pé (1 hit), →↘↓↙← + A/B/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé (1 hit) cancelado em →↘↓↙← + A/B/C (4 hits)

(CSP, +) Combo 2:
Voadora nas costas com D, ↓ B, ↓ B, ↓ A, →↘↓↙← + B/C
Descrição: voadora nas costas com chute forte, ↓ chute rápido, ↓ chute rápido, ↓ soco rápido cancelado em →↘↓↙← + B/C
Nota: →↘↓↙← + A acerta no alto, não emenda combo (6 hits)

(+) Combo 3:
Voadora nas costas com D, C/D em pé, → + A, →↘↓↙← + B/C
Descrição: voadora nas costas com chute forte, soco ou chute forte em pé(1 hit), → soco rápido cancelado em →↘↓↙← + ■ ou C (5 hits)

(DM) Combo 4:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→↓↘→ + A ou C

BLUE MARY

Golpes de Comando

Hammer Arch:
→ + A
Climbing Arrow:
↘ + B
Double Rolling:
→ + B

Golpes Especiais

Spin-Fall:
↓↘→ + B/D
Mary's Spider:
↓↘→ + A/C
Real Backdrop:
→↘↓↙←→ + A/C
Mary Reverse Headlock:
↓↙← + B (contra golpes especiais)
Mary Headbuster:
↓↙← + D (contra golpes normais)
Straight Slicer:
(c) ←→ + B/D
Crab Clutch:
↓↘→ + A/C (após o Straight Slicer)
Vertical Arrow:
→↓↘ + B/D
Mary's Snatcher:
→↓↘ + B/D (após o Vertical Arrow)

Danger Moves

Mary Splash Rose:
↓↘→↘↓↙← + A/C
Mary Dynamite Swing:
↓↘→↓↘→ + B/D
MaryTyphoon:
→↘↓↙←→↘↓↙← + B/D

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ B, ↓ B
4: ↓ B, ↓ A, ↓ A
5: ↓ A, ↓ A, ↓ A
6: ↓ B, ↓ B, ↓ B
7: ↓ B, ↓ B, ↓ B, B em pé

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C em pé (2 hits), (c) ←→ + B/D, ↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em (c) ←→ + B/D seguido por ↓↘→ + A ou C (5 hits)

(+) Combo 2:
Pulo com C/D, C em pé (2 hits), → + A, →↓↘ + B/D, →↓↘ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé, → soco rápido cancelado em →↓↘ + B ou D, então termine com →↓↘ + B ou D (4+ hits)

(DM) Combo 3:
Pulo com C/D, C em pé (2 hits), →↘↓↙←→↘↓↙← + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em →↘↓↙←→↘↓↙← + B ou D (? hits)

(DM, +) Combo 4:
Pulo com C/D, C em pé (2 hits), → + A, ↓↘→↘↓↙← + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé, → soco rápido cancelado em ↓↘→↘↓↙← + A ou C (? hits)

BILLY KANE

Golpes de Comando

Great Revolving Kick:
→ + A
Pole Vault Kick:
→ + B

Golpes Especiais

Whirlwind Cane:
A rapidamente
RapidWave Cane:
C rapidamente
Three Part Cane:
←↙↓↘→ + A/C
Middle Grade Strike FlamingThree Part Cane:
↓↘→ + A/C (após ■ ←↙↓↘→ + A/C)
Middle GradeThrust Rotating Circle Slice Cane:
→↓↘ + A/C
Strong Attack Flying Cane:
→↓↘ + B/D
Fire Dragon Pursuit Cane:
↓↙← + B (contra golpes especiais)
Water Dragon Pursuit Cane:
↓↙← + D (contra golpes normais)

Danger Moves

Flaming Stick Spin:
↓↘→↘↓↙← + A/C
Super Stick Swing:
↓↘→↓↘→ + B/D

Chain Combos

1: ↓ B, A em pé
2: ↓ B, B em pé
3: ↓ B, ↓ B
4: ↓ B, ↓ B, B em pé
5: ↓ B, A em pé, → + A
6: ↓ B, B em pé, → + A
7: ↓ B, ↓ B, B em pé, → + A
8: ↓ B, A em pé, → + B
9: ↓ B, B em pé, → + B
10: ↓ B, ↓ B, B em pé, → + B
11: C em pé, → + A
12: C em pé, → + B
13: ↓ C, → + A
14: ↓ C, → + B

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C agachado/em pé, ←↙↓↘→ + A/C, ↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte agachado ou em pé cancelado em ←↙↓↘→ + A ou C, então termine com ↓↘→ + A ou C (4 hits)

Combo 2:
Pulo com C/D, C agachado/em pé, →↓↘ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte agachado ou em pé cancelado em →↓↘ + A ou C (4 hits)

(DM) Combo 3:
Pulo com C/D, C agachado/em pé, ↓↘→↓↘→ + B ou D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte agachado ou em pé cancelado em ↓↘→↓↘→ + B/D (3+ hits)

BILLY KANE (RB2)

Golpes de Comando

Great Revolving Kick:
→ + A
Pole Vault Kick:
→ + B

Golpes Especiais

Whirlwind Cane:
A rapidamente
Three Part Cane:
←↙↓↘→ + A/C
Middle Grade Strike FlamingThree Part Cane:
↓↘→ + A/C (após o ←↙↓↘→ + A/C)
Middle GradeThrust Strong Attack Flying Cane:
→↓↘ + B/D
Sparrow Killer:
↓↙← + A/C

Danger Moves

Flaming Stick Spin:
↓↘→↘↓↙← + A/C
Salamander Stream:
↓↘→↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ B, A em pé
2: ↓ B, B em pé
3: ↓ B, ↓ B
4: ↓ B, ↓ B, B em pé
5: ↓ B, A em pé, → + A
6: ↓ B, B em pé, → + A
7: ↓ B, ↓ B, B em pé, → + A
8: ↓ B, A em pé, → + B
9: ↓ B, B em pé, → + B
10: ↓ B, ↓ B, B em pé, → + B
11: C em pé, → + A
12: C em pé, → + B
13: ↓ C, → + A
14: ↓ C, → + B

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C agachado/em pé, ←↙↓↘→ + A/C, ↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte agachado ou em pé cancelado em ←↙↓↘→ + A ou C, então termine com ↓↘→ + A ou C (4 hits)

(DM) Combo 2:
Pulo com C/D, C agachado/em pé, ↓↘→↓↘→ + A ou C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte agachado ou em pé cancelado em ↓↘→↓↘→ + A/C (3+ hits)

ASSASSINS TEAM

IORIYAGAMI

Golpes de Comando

Lily Break:
← + B (no ar)
Foreign Style:
→ + B
Thunder Axe Negative "Death God" Foreign Style:
Dream Bullet:
→ + A, A

Golpes Especiais

Style No. 180: Darkness Sweep:
↓↘→ + A/C
Style No. 100: Demon Scorcher:
→↓↘ + A/C
Style No. 127: Hollyhock Flower:
↓↙← + A ou C (pode ser feito até três vezes seguidas)
Style No. 202: Koto Moon Negative:
→↘↓↙← + B/D
Scum Gale:
→↘↓↙←→ + A/C
Nail Gale:
→↓↘ + B/D

Danger Moves

Forbidden Style No. 1201:
↓↘→↘↓↙← + A/C
Eight MaidensReverse Style No.180: Eight Wine Glasses:
↓↙←↙↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ B, ↓ B
4: ↓ A, A em pé
5: ↓ A, B em pé
6: ↓ B, A em pé
7: ↓ B, B em pé
8: A em pé, A em pé
9: A em pé, B em pé
10: ↓ A, ↓ A, → + A
11: ↓ B, ↓ A, → + A
12: ↓ B, ↓ B, → + A
13: ↓ A, A em pé, → + A
14: ↓ A, B em pé, → + A
15: ↓ B, A em pé, → + A
16: ↓ B, B em pé, → + A
17: A em pé, A em pé, → + A
18: A em pé, B em pé, → + A
19: ↓ A, → + A, A
20: A em pé, → + A, A
21: ↓ A, A em pé, → + A, A
22: A em pé, A em pé, → + A, A
23: B em pé, → + A, A
24 (++): ↓ A, ↓ A, → + B
25 (++): ↓ B, ↓ A, → + B
26 (++): ↓ B, ↓ B, → + B
27 (++): ↓ A, A em pé, → + B
28 (++): ↓ A, B em pé, → + B
29 (++): ↓ B, A em pé, → + B
30 (++): ↓ B, B em pé, → + B
31 (++): A em pé, A em pé, → + B
32 (++): A em pé, B em pé, → + B
33: C em pé, → + A
34: ↓ C, → + A

Combos Gerais

Combo 1:
→↘↓↙←→ + A/C, corra, C em pé, →↘↓↙← + B/D ou ↓↘→ + A/C
Descrição: execute "Scum Gale", então corra para frente, soco forte em pé cancelado em →↘↓↙← + B/D ou ↓↘→ + A/C (hits variáveis)

(*, +) Combo 2:
→↘↓↙←→ + A/C, corra, C em pé, → + A, ↓↙← + C (3x)
Descrição: execute "Scum Gale", então corra para frente, soco forte em pé, → soco rápido cancelado em ↓↙← + C (3x)
Nota: ↓↙← + A não emenda todos os hits (5 hits)

Combo 3:
Pulo com C/D, C em pé, ↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em [redacted] cancelado em ↓↘→ + A ou C (3 hits)

(+) Combo 4:
Pulo com C/D, ↓ B, ↓ A, ↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, ↓ chute rápido, ↓ soco rápido cancelado em ↓↘→ + A ou C (4 hits)

Combo 5:
Pulo com C/D, C em pé, →↓↘ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em →↓↘ + A ou C (A - 3 hits) (C - 5 hits)

Combo 6:
Pulo com C/D, C em pé, →↘↓↙← + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em →↘↓↙← + B ou D

(+) Combo 7:
Pulo com C/D, C em pé, → + A, ↓↙← + A/C (3x)
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé, → soco rápido cancelado em ↓↙← + A ou C (3x) (6 hits)

(+) Combo 8:
Pulo com C/D, ↓ B, ↓ B, ↓ A, ↓↙← + A/C (3x)
Descrição: voadora com soco ou chute forte, ↓ chute rápido, ↓ chute rápido, ↓ soco rápido cancelado em ↓↙← + A ou C (3x) (7 hits)

(↔) Combo 9:
Pulo com C/D, C em pé, → + A, →↓↘ + B/D, ↓↙← + A/C (3x)
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé, → + A cancelado em →↓↘ + B/D, e então cancele o golpe anterior com ↓↙← + A/C (3x)
Nota: este não é um combo que emenda inteiramente. É mais usado para causar um "Guard Crush". (7 hits na defesa)

(*, DM, +) Combo 10:
→↘↓↙←→ + A/C, corra, C em pé, → + A, ↓↘→↘↓↙← + A/C
Descrição: execute "Scum Gale", então corra para frente, soco forte em pé, → soco rápido cancelado em ↓↘→↘↓↙← + A/C
(? hits)

(DM, CSP, +) Combo 11:
Voadora nas costas com C ou ← + B, qualquer chain combo que termine com → + A, ↓↙← + C (3x) ou ↓↘→↘↓↙← - A/C
Descrição: voadora nas costas com C ou ← + B, qualquer chain combo que termine com → + A cancelado em ↓↙← + C (3x) ou ↓↘→↘↓↙← + A/C (hits variáveis)

(DM) Combo 12:
→↘↓↙←→ + A/C, C em pé, ↓↙← + A/C (3x) ou ↓↘→↘↓↙← + A/C
Descrição: execute "Scum Gale", soco forte em pé (de longe) cancelado em, ↓↙← + A ou C (3x) ou ↓↘→↘↓↙← + A/C

MATURE

Golpes de Comando

Crimatory:
→ + B

Golpes Especiais

Death Claws:
↓↙← + A ou C (pode ser feito até três vezes seguidas)
De Side:
←↙↓↘→ + B/D

Metal Massacre:
↓↙← + B/D
Despair:
↓↘→ + A/C
Sacrilege:
→↓↘ + A/C

Danger Moves

Ebony Tears:
↓↘→↘↓↙← + A/C
Noctural Lights:
↓↘→↓↘→ + A/C
Heaven's Gate:
↓↙←↙↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ B, A em pé
4: ↓ B, B em pé
5: ↓ A, ↓ A, → + B
■ ↓ B, ↓ A, → + B
7: ↓ B, A em pé, → + B
8: ↓ B, B em pé, → + B
9: C em pé, → + B

Combos Gerais

(+) Combo 1:
Pulo com B, ↓ B, B em pé (2 hits), ↓↙← + A/C (3x)
Descrição: voadora com chute rápido, ↓ chute rápido, chute rápido em pé cancelado em ↓↙← + A ou C (3x)
Nota: É preferível voadora com B. Pulo com C ou ■ empurra o oponente para longe (14 hits)

Combo 2:
Pulo com B, C em pé, ↓↙← + B/D
Descrição: voadora com chute rápido, soco forte em pé cancelado em ↓↙← + B ou D
Nota: É preferível voadora com B. Pulo com C ou D empurra o oponente para longe (7 hits)

(DM, +) Combo 3:
Pulo com B, ↓ B, B em pé (2 hits), ↓↘→↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com chute rápido, ↓ chute rápido, chute rápido em pé cancelado em ↓↘→↓↘→ + A ou C (7 hits)

(DM) Combo 4:
Pulo com C/D, C em pé, ↓↙←↙↓↘→ + A ou C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ↓↙←↙↓↘→ + A ou C (7 hits)

VICE

Golpes de Comando

Monstrosity:
→ + A

Golpes Especiais

Outrage:
↓↙← + B/D
Leivnas:
↓↙← + B/D (pode ser feito no ar)
Gore Fest:
→↘↓↙←→ + A/C (de perto)
De Side:
←↙↓↘→ + B/D
Black End:
←↙↓↘→ + A/C (de perto)
Mayhem:
→↘↓↙← + A/C
Mithen's Robe:
↓↘→ + A/C (após o Mayhem ou Black End)

Danger Moves

Withering Surface:
↓↘→↓↘→ + A/C
Negative Gain:
→↘↓↙←→↘↓↙← + B/D (de perto)

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ B, ↓ B
4: ↓ A, ↓ A, B em pé
5: ↓ B, ↓ A, B em pé
6: ↓ B, ↓ B, B em pé
7 (++): ↓ A, ↓ A, → + A
8 (++): ↓ B, ↓ A, → + A
9 (++): ↓ B, ↓ B, → + A
10 (++): ↓ A, ↓ A, B em pé, → + A
11 (++): ↓ B, ↓ A, B em pé, → + A
12 (++): ↓ B, ↓ B, B em pé, → + A
13: C em pé, → + A
14: D em pé (2 hits), → + A

Combos Gerais

(+) Combo 1:
Pulo com C/D, D em pé (2 hits), → + A, ←↙↓↘→ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, chute forte em pé, → soco rápido cancelado em ←↙↓↘→ + B ou D
Nota: D em pé pode ser substituído por C em pé (5 hits)

(+) Combo 2:
Pulo com C/D, C em pé, → + A, →↘↓↙← + A/C, ↓↘→ + A/C ou pulo com D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé, → soco rápido cancelado em →↘↓↙← + A ou C então termina com ↓↘→ + A ou C ou pulo com D (5 hits)

(+) Combo 3:
↓ B, ↓ B, B em pé, →↘↓↙← + A/C, ↓↘→ + A/C ou pulo com D
Descrição: ↓ chute rápido, ↓ chute rápido, chute rápido em pé cancelado em →↘↓↙← + A ou C então termine com ↓↘→ + A ou C ou pulo com D (5 hits)

(DM) Combo 4:
Pulo com C/D, D em pé (2 hits), →↘↓↙←→↘↓↙← + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, chute forte em pé cancelado em →↘↓↙←→↘↓↙← + B ou D
Nota: D em pé pode ser substituído por C em pé (3+ hits)

SENIORS TEAM

HEIDERN

Golpes de Comando

Schneider Gale:
→ + B

Golpes Especiais

Cross Cutter:
(c) ←→ + A/C
Moon Slasher:
(c) ↓↑ + A/C
Neck Roller:
(c) ↓↑ + B/D
Storm Bringer:
→↘↓↙← + A/C (de perto)
Killing Bringer:
→↘↓↙← + B/D

Danger Moves

Final Bringer:
↓↘→↓↘→ + A/C
Heidern's End:
↓↙←↙↓↘→ + B/D

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ B, ↓ B
4: ↓ C, → + B
5: C em pé (2 hits), → + B

Combos Gerais

(+) Combo 1:
Pulo com C/D, ↓ A, ↓ A, (c) ↓↑ + C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, ↓ soco rápido, ↓ soco rápido cancelado em (c) ↓↑ + C (4 hits)

(CSP) Combo 2:
Voadora nas costas com C/D, B em pé, →↘↓↙← + A/C
Descrição: voadora nas costas com soco ou chute forte, chute rápido em pé cancelado em →↘↓↙← + A ou C (2+ hits)

Combo 3:
Pulo com C/D, ↓ C, (c) ↓↑ + C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, ↓ soco forte cancelado em (c) ↓↑ + C (3 hits)

(DM) Combo 4:
Pulo com C/D, C em pé (2 hits), → + B (1 hit), ↓↙←↙↓↘→ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé (2 hits), → chute rápido (1 hit) cancelado em ↓↙←↙↓↘→ + B ou ■ (5 hits)

TAKUMA SAKAZAKI

Golpes de Comando

Hot Axe Punch:
→ + A
Hot Axe Kick:
→ + B

Golpes Especiais

Tiger Projectile:
↓↘→ + A/C
Illusion Punches:
→←→ + A/C
Dashing Knee:
→↘↓↙← + B/D
Flying Double Kick:
(c) ↙→ + B/D
Guard Shot:
↓↙← + A/C
Supreme King:
→←↙↓↘→ + A/C (pode ser carregado)

Danger Moves

Flying Roaring Fist Demon's Death Shot:
↓↘→↓↘→ + A/C
Dragon's Dance:
↓↘→↘↓↙← + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ A, A em pé
3: ↓ B, ↓ A
4: ↓ B, B em pé
5: A em pé, A em pé
6: ↓ A, ↓ A, → + A
7: ↓ A, A em pé, → + A
8: ↓ B, ↓ A, → + A
9: ↓ B, B em pé, → + A
10: A em pé, A em pé, → + A
11: ↓ A, ↓ A, → + B
12: ↓ A, A em pé, → + B
13: ↓ B, ↓ A, → + B
14: ↓ B, B em pé, → + B
15: A em pé, A em pé, → + B
16: C em pé, → + A
17: ↓ C, → + A
18: C em pé, → + B
19: ↓ C, → + B
20 (++): ↓ D, → + A
21 (++): ↓ D, → + B

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C em pé, ↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ↓↘→ + A ou C (3 hits)

Combo 2:
Pulo com C/D, C em pé, →←→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco

forte em pé cancelado em →←→ + A ou C (7+ hits)

(+) Combo 3:
Pulo com C/D, C em pé, → + A ou B, →↘↓↙← + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco fone em pé, → soco ou chute rápido cancelado em →↘↓↙← + B ou D (3+ hits)

Combo 4:
Pulo com C/D, C em pé, (c) ↙→ + D, ↓↘→ + A/C ou ↓↙← + A/C ou →←→ + A/C ou pulo com CD
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em (c) ↙→ + D, então termine com ↓↘→ + A/C ou ↓↙← + A/C ou →←→ + A/C ou pulo com CD (hits variáveis)

(DM, +) Combo 5:
Pulo com C/D, C em pé, → + A ou B, ↓↘→↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé, → soco ou chute rápido cancelado em ↓↘→↓↘→ + A ou C (5+ hits)

(DM, +) Combo 6:
Pulo com C/D, C em pé, → + A ou B, ↓↘→↘↓↙← + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé, → soco ou chute rápido cancelado em ↓↘→↘↓↙← + A ou C (11+ hits)

(CSP, DM, +) Combo 7:
Voadora nas costas com C/D, ↓ B, A ou ■ em pé, → + A ou B, ↓↘→↘↓↙← + A/C
Descrição: voadora nas costas com soco ou chute forte, ↓ chute rápido, soco ou chute rápido em pé, → soco ou chute rápido cancelado em ↓↘→↘↓↙← + A ou C (13+ hits)

SAISYU KUSANAGI

Golpes de Comando

Demon'sWheel:
→ + A
Brick Crusher:
→ + B

Golpes Especiais

Darkness Sweeper:
↓↘→ + A/C
Flaming Uppercut:
→↓↘ + A/C
God's Flair:
→↘↓↙← + B/D
BrokenWheels:
→↓↘ + B/D
Overflame:
↓↙← + A ou C (pode ser feito até duas vezes seguidas)

Danger Moves

Orochinagi:
↓↙←↙↓↘→ + A/C
Combo Flamer:
↓↘→↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ B, B em pé
4: C em pé, → + A
5: ↓ C, → + A
6: C em pé, → + B
7: ↓ C, → + B
8: ↓ B, C em pé, → + A
9: ↓ ■, ↓ C, → + A
10: ↓ B, C em pé, → + B
11: ↓ B, ↓ C, → + B
12: → + B, ↓ B

Combos Gerais

(+) Combo 1:
Pulo com C/D, C em pé (2 hits), → + A, ↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé (2 hits), → soco rápido cancelado em ↓↘→ + A ou C (5 hits)

(+) Combo 2:
Pulo com C/D, C em pé (2 hits), → + A, →↓↘ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé (2 hits), → soco rápido cancelado em →↓↘ + B/D (B - 6 hits) (D - 7 hits)

(C) Combo 3:
Pulo com C/D, C em pé (2 hits), → + A, ↓↙← + C (2x), →↓↘ + A
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé (2 hits), → soco rápido cancelado em ↓↙← + C (2x), seguido com →↓↘ + A (7 hits)

(CSP, +) Combo 4:
Voadora nas costas com C/D, ↓ B, B em pé, →↓↘ + B/D
Descrição: voadora nas costas com soco ou chute forte, chute rápido agachado, chute rápido em pé cancelado em →↓↘ + B ou D (B - 5 hits) (D - 6 hits)

(DM, +) Combo 5:
Pulo com C/D, C em pé (2 hits), → + A, ↓↘→↘↓↙← + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé (2 hits), → soco rápido cancelado em ↓↘→↘↓↙← + A ou C (5 hits)

(CSP, +) Combo 6:
Voadora nas costas com C/D, ↓ B, C agachado/em pé, → + A, ↓↙← + C (2x), →↓↘ + A
Descrição: voadora nas costas com soco ou chute forte, ↓ chute rápido, soco forte agachado ou em pé, → soco rápido cancelado em ↓↙← + C (2x), então →↓↘ + A (7 hits)

(DM, +) Combo 7:
Pulo com C/D, C em pé (2 hits), → + A, ↓↘→↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé (2 hits), → soco rápido cancelado em ↓↘→↓↘→ + A ou C (? hits)

(DM, CSP, +) Combo 8:
Voadora nas costas com C/D, ↓ B, C agachado/em pé, → + A, ↓↘→↘↓↙← + A/C
Descrição: voadora nas costas com soco ou chute forte, ↓ chule rápido, soco forte agachado ou em pé, → soco rápido cancelado em ↓↘→↘↓↙← + A ou C (5 hits)

U.S.A. TEAM

HEAVY D!

Golpes de Comando

Rock Crush:
→ + A

Golpes Especiais

R.S.D:
↓↘→ + A/C
Blast Uppercut:
↓↘→ + B/D
Soul Flower:
↓↙← + B/D
Shadow:
↓↓ + A/C
Dancing Beat:
→↓↘ + A/C
Ducking Combination:
↓↙← + A ou C (pode ser feito até duas vezes seguidas)

Danger Moves

Crazy D!:
↓↙←↙↓↘→ + A/C
D.Magnum:
↓↘→↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ A, A em pé
3: ↓ B, ↓ A
4: ↓ B, A em pé
5: ↓ B, ↓ B
6: ↓ A, ↓ A, A em pé
7: ↓ A, A em pé, A em pé
8: ↓ B, ↓ A, A em pé
9: ↓ B, A em pé, A em pé
10: ↓ A, ↓ A, → + A
11: ↓ A, A em pé, → + A
12: ↓ B, ↓ A, → + A
13: ↓ B, A em pé, → + A
14: ↓ A, ↓ A, A em pé, → + A
15: ↓ A, A em pé, A em pé, → + A
16: ↓ B, ↓ A, A em pé, → + A
17: ↓ B, A em pé, A em pé, → + A
18: C em pé, → + A

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C (2 hits), C em pé, ↓↘→ + B/D
Descrição: voadora com soco forte, soco forte em pé cancelado em ↓↘→ + B ou D (4 hits)

(+) Combo 2:
Pulo com C (2 hits), qualquer chain combo terminado com → + A, ↓↘→ + A/C ou ↓↘→+B/D
Descrição: voadora com soco forte, qualquer chain combo terminado com → + A cancelado em ↓↘→ + A/C ou ↓↘→ + B ou D (hits variáveis)

(DM, CSP, +) Combo 3:
Voadora nas costas com C (2 hits), qualquer chain combo terminado com → + A, ↓↘→↘↓↙← + A/C ou ↓↘→↓↘→ + A/C
Descrição: voadora nas costas com soco forte, qualquer chain combo terminado com → + A cancelado em ↓↘→↘↓↙← + A/C ou ↓↘→↓↘→ + A/C

LUCKY GLAUBER

Golpes de Comando

Lucky Kick:
→ + B
Dunk Double Hammer:
↓ + A (no ar)

Golpes Especiais

Death Bound:
↓↘→ + A/C
Cyclone Break:
↓↙← + B/D
Death Dunk:
↓↙← + A/C
Death Shoot:
↓↓ + A/B/C/D
Death Heel:
→↓↘ + B/D
LuckyVision:
↓↘→ + B/D

Danger Moves

Hell Bound:
↓↘→↓↘→ + A/C
Lucky Driver:
↓↘→↓↘→ + B/D

Chain Combos

1: C em pé, → + B

Combos Gerais

(DM, +) Combo 1:
Pulo com C/D, C agachado/em pé, → + B, ↓↘→↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte agachado ou em pé, → chute rápido cancelado em

↓↘→↓↘→ + A ou C

BRIAN BATTLER

Golpes de Comando

BusterTomahawk:
↓ + C (no ar)

Golpes Especiais

BryanTornado:
←↙↓↘→ + A/C
Screw Body Press:
↓↘→ + A/C (no ar)
RocketTackle:
→↓↘ + B/D
Bryan Hammer:
↓↙← + A/C
Double Hammer:
↓↙← + A/C (após o Bryan Hammer)
DDT:
↓↙← + A/C (após o Double Hammer)
Tiger Driver:
←↙↓↘→ + A/C (após o Bryan Hammer)
Samurai Bomb:
↓↓ + A/C (após ■ Tiger Driver)
Shoulder Backbreaker:
↓↓↓ + B/D (após o Tiger Driver)
Buster & Bomb:
↓↑ + A/C (após o Shoulder Backbreaker)

Danger Moves

Big BangTackle:
↓↘→↓↘→ + A/C
American Super Nova:
↓↘→↓↘→ + B/D (com oponente no ar)

Chain Combos

1: ↓ B, A em pé
2: ↓ B, B em pé

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C em pé (2 hits), ←↙↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé (2 hits) cancelado em ←↙↓↘→ + A/C (A - 5 hits) (C - 7 hits)

Combo 2:
Pulo com C/D, C em pé (2 hits), →↓↘ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé (2 hits) cancelado em →↓↘ + B ou D (4 hits)

(DM) Combo 3:
Pulo com C/D, C em pé (2 hits), ↓↘→↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé (2 hits) cancelado em ↓↘→↓↘→ + A ou C (? hits)

(HD, XX, CSP) Combo 4:
Voadora nas costas com ↓↘→ + C, C em pé (1 hit), ↓↙← + A/C, ←↙↓↘→ + A/C, ↓↓↓ + B/D, (c) ↓↑ + A/C
Descrição: pule com ↓↘→ + A ou C para acertar ■ oponente nas costas, soco forte em pé (1 hit) cancelado em ↓↙← + A/C, seguido por ←↙↓↘→ + A/C, depois ↓↓↓ + B/D e termine com (c) ↓↑ + A/C
Nota: é difícil de fazer inteiro ■ causa muito dano (hits variáveis)

(DM, CSP) Combo 5:
Voadora nas costas com ↓↘→ + C, C em pé (2 hits), ↓↘→↓↘→ - A/C
Descrição: pule com ↓↘→ + A ou C para acertar o oponente nas costas, , soco forte em pé (2 hits) cancelado em ↓↘→↓↘→ - A/C (? hits)

SOLO ENTRIES

RUGAL BERNSTEIN

Golpes de Comando

DoubleTomahawk:
→ + B

Golpes Especiais

Reppuken:
↓↘→ + A/C
KaiserWave:
→←↙↓↘→ + A/C (pode ser carregado)
Dark Barrier:
↓↘→ + B/D
Genocide Cutter:
→↓↘ + B/D
God Press:
→↘↓↙← + A/C

Danger Moves

Gigatec Pressure:
↓↘→↓↘→ + B/D
Dead End Screamer:
↓↙←↙↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ A, A em pé
4: ↓ B, A em pé
5: ↓ A, ↓ A, → + B
6: ↓ B, ↓ A, → + B
7: ↓ A, A em pé, → + B
8: ↓ B, A em pé, → + B
9: C em pé (2 hits), → + ■
10: D em pé, → + B

Combos Gerais

(+) Combo 1:
Pulo com C/D, C em pé (2 hits), → + B (1 hit), →↘↓↙← + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé (2 hits), → + B (1 hit) cancelado em →↘↓↙← + A/C (5 hits)

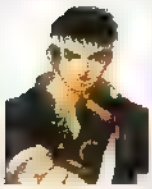
(+) Combo 2:
Pulo com C/D, C em pe (2 hits), → + B (1 hit), ↓↘→ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé (2 hits), → + B (1 hit) cancelado em ↓↘→ + B/D ■ hits)

(+) Combo 3:
Pulo com C/D, C em pé (2 hits), → + B (1 hit), →↓↘ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé (2 hits), → + B (1 hit) cancelado em →↓↘ + B ou ■ (B - 5 hits) (D - 6 hits)

(*, CSP, +) Combo 4:
Voadora nas costas com D, ↓ B, A em pé, → + B, →↘↓↙← + A/C
Descrição: voadora nas costas com chute forte, ↓ chute rápido, soco rápido em pé, → chute rápido cancelado em →↘↓↙← + A ou C (5 hits)

(CSP, +) Combo 5:
Voadora nas costas com D, ↓ B, A em pé, → + B, →↓↘ + B/D
Descrição: voadora nas costas com chute forte, ↓ chute rápido, soco rápido em pé, → chute rápido cancelado em →↓↘ + B ou D (B - 5 hits) (D - 6 hits)

(DM, +) Combo 6:
Pulo com C/D, C em pé (2 hits), → + B (1 hit), ↓↘→↓↘→ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé (2 hits), → + B (1 hit) cancelado em ↓↘→↓↘→ + B ou D (5+ hits)



SHINGOYABUKI

Golpes de Comando

Foreign Style:Thunder Axe Only In Looks:
→ + B

Golpes Especiais

Style No. 104: IncompleteWild Bite:
↓↘→ + A
Style No. 105: Incomplete Poison Bite:
↓↘→ + C
Style No. 100: Incomplete Demon Scorcher:
→↓↘ + A/C
Style No 101: Incomplete IndistinctWheel:
↓↙← + B/D
Shingo Kick:
←↙↓↘→ + B/D
ShingoThrow:
→↓↘ + B/D
Unperfected Elbow Blow:
↓↙← + A/C

Danger Moves

Foreign Style: Phosphorous Driving Phoenix:
↓↘→↓↘→ + A/C
Burning Shingo:
↓↙←↙↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ A, A em pé
4: ↓ B, A em pé
5: ↓ B, B em pé
6: B em pé, A em pé
7: B em pé, B em pé
8: ↓ B, C em pé
9: C em pé, → + B

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + A
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→ + A (3 hits)

Combo 2:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→ + C (4 hits)

Combo 3:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↙← + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↙← + B ou D (? hits)

Combo 4:
Pulo com C/D, C/D em pé, →↓↘ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↓↘ + A ou C (3 hits)

Combo 5:
Pulo com C/D, C/D em pé, →↓↘ + B/D, →↓↘ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↓↘ + B ou ■ e então termine com →↓↘ + A ou C (? hits)

(*, CSP, +) Combo 6:
Voadora nas costas com C, ↓ B, ↓ A, ↓↘→+A
Descrição: voadora nas costas com soco forte, ↓ chute rápido, ↓ soco rápido cancelado em ↓↘→ + A

(DM) Combo 7:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→↓↘→ + A ou C (3 hits)

(DM) Combo 8:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↙←↙↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↙←↙↓↘→ + A ou C (3 hits)

SOUL CALIBUR

LEGENDAS

Botões/Direções

o pressionada no direcional)

o lado esquerdo do seu personagem

para o lado direito de seu personagem

Altura dos Golpes

AR: arremesso que pega o oponente no ar (evita-se permanecendo no chão)

A: golpe alto (bloqueado em pé ou evitado agachando)

(bloqueado baixo ou médio)

pelo baixo ou evitado pulando

mbém oponente caído

Tipos de Movimentos

Golpes Básicos

o comum (realizado com A)

so comum (realizado com

Charge (vide tópico Sistema)

rit Charge (Vide

Notas/Condições/Posições

seu personagem no chão e com o

Auto-

Sistema / automático)

Arremesso: qualquer arremesso (G+A ou G+B, por exemplo)

golpe faz o oponente cambalear se bloqueado (oponente perde

instantes alguns passos em falso

(CL): golpe faz o oponente cambalear se bloqueado (oponente

defesa por alguns instantes e dá alguns passos em falso para

(OC): golpe deixa o oponente de costas (o inimigo ficará

personagem se for acertado pelo

(B*): Fall Back Stun (em Counter Hit, se o golpe pegar em Counter, causará um Fall Back Stun no oponente)

Crumple em Counter Hit (se o golpe pegar em Counter, causará um C oponente)

(D*): Double Over em Counter Hit (se o golpe pegar em Counter, causará um Double Over no oponente)

(d*): Fall Down Stun em Counter Hit (se o golpe pegar em Counter, causará um Fall Down Stun no oponente)

(A*): Arremesso em Counter Hit (se o golpe pegar em Counter, causará so no oponente)

Imbloqueável: golpe não pode ser bloqueado

(CT): o golpe necessita de Cálculo de Tempo (por exemplo, após o momento de apertar o botão para realizar qualquer momento do pulo)

OBS.: além destas notas, alguns posições especiais para realizar seus golpes. indicadas com seus respectivos códigos na ções" antes dos golpes deste personagem.

SISTEMA

Controle Aéreo: segure qualq ar (após ter tomado qualquer g

-Uma excelente maneira de evitar enquanto ele está no ar). Este m

Recuperação Aérea: segure

Tech Roll

Permite que seu personagem

dos arremessos

É possível todos os arremessos de adivinhação. reações rápidas você certo para evitar o arremesso. Cada

diagonais para evitar ataques (dando diagonais contra um ataque vertical) ou confundi passar para as costas dele enquanto ele realiza um golpe

aperte qualquer direção, neutro e então segu

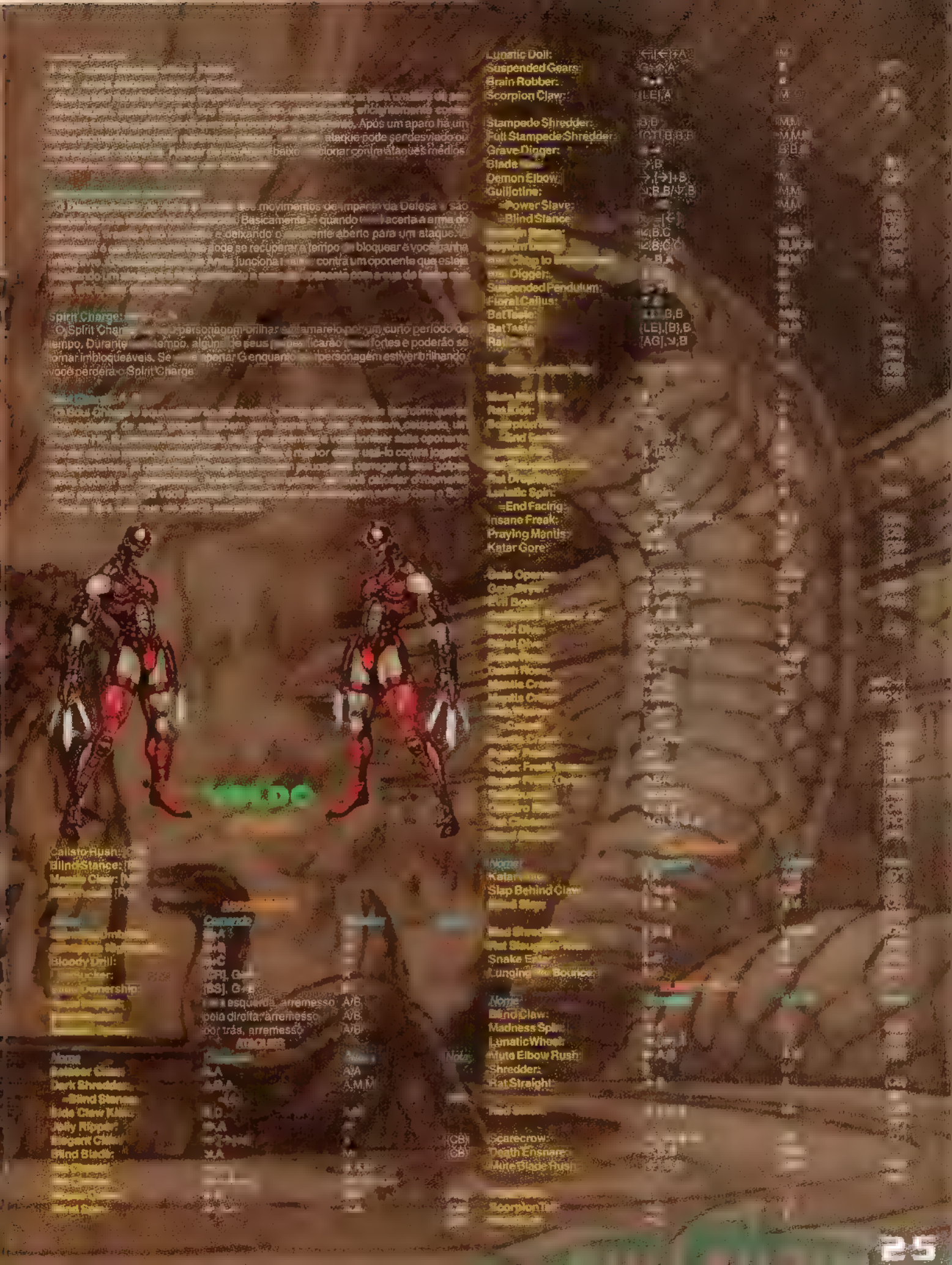
sistema dos jogos de luta da Namco. É algo como Toba jogou nenhum dos dois, basicamente

frente ou ao lado dele. Isto é ótimo, pois você pode se movimentar exatamente para o lado que quiser. O sistema torna-se ainda mais útil contra combos longos pois você fora do alcance do oponente e depois atacá-lo enquanto ele está "travado" no golpe.

segure G, movimento, aperte os botões

defesa é útil para oponente saiba

você irá realizar. Para golpe, faz o movimento necessário, solte a defesa e então aperte os botões para realizar o golpe. Apesar de parecer tão imagine você Quando personagem normalmente dará um passo longo para frente e se o oponente ele prevenir que fará tal golpe. Já se você usar a proteção de fazendo [G] não só estará defendido enquanto estiver movimento


Lunatic Doll:
Suspended Gears:
Brain Robber:
Scorpion Claw:
Stampede Shredder:
Full Stampede Shredder:
Grave Digger:
Blade
Demon Elbow:
Guillotine:
Power Slave:
Blind Stance
Chop to
Digger:
Suspended Pendulum:
Floral Callus:
Bat Taste:
Lunatic Spin:
End Facing
Insane Freak:
Praying Mantis:
Katar Gore:
Slap Behind Claw
Snake
Lunging Bounce:
Blind Claw:
Madness Spin:
Lunatic Wheel:
Mute Elbow Rush:
Shredder:
Rat Straight:
Scarecrow:
Death Ensnare:
Mute Blade Rush:
Callisto Rush:
Blind Stance:
Bloody Drill:
Nome
Dark Shredder:
Blind Stance
Blade Claw
Jolly Ripper:
Blind Blade:

Spasm
Freak to Matis Crawl
Reverse Evil Bow
Death Rose
Mantis Crawl
Twisted Salute (perto)
Twisted Salute (longe)
Asylum Breakout (perto)
Asylum Breakout (longe)
Scorpion Kick (perto)
Bowing Lunatic Kick (longe)
Mantis Fire Dance
Mantis
Scorpion Kick
Hat Retreat
Raven Knee
Mind Shatter
Foul Kick
Delayed Foul Kick
Evil Sparrow
Dominance
pela esquerda, arremesso
pela direita, arremesso
por trás, arremesso

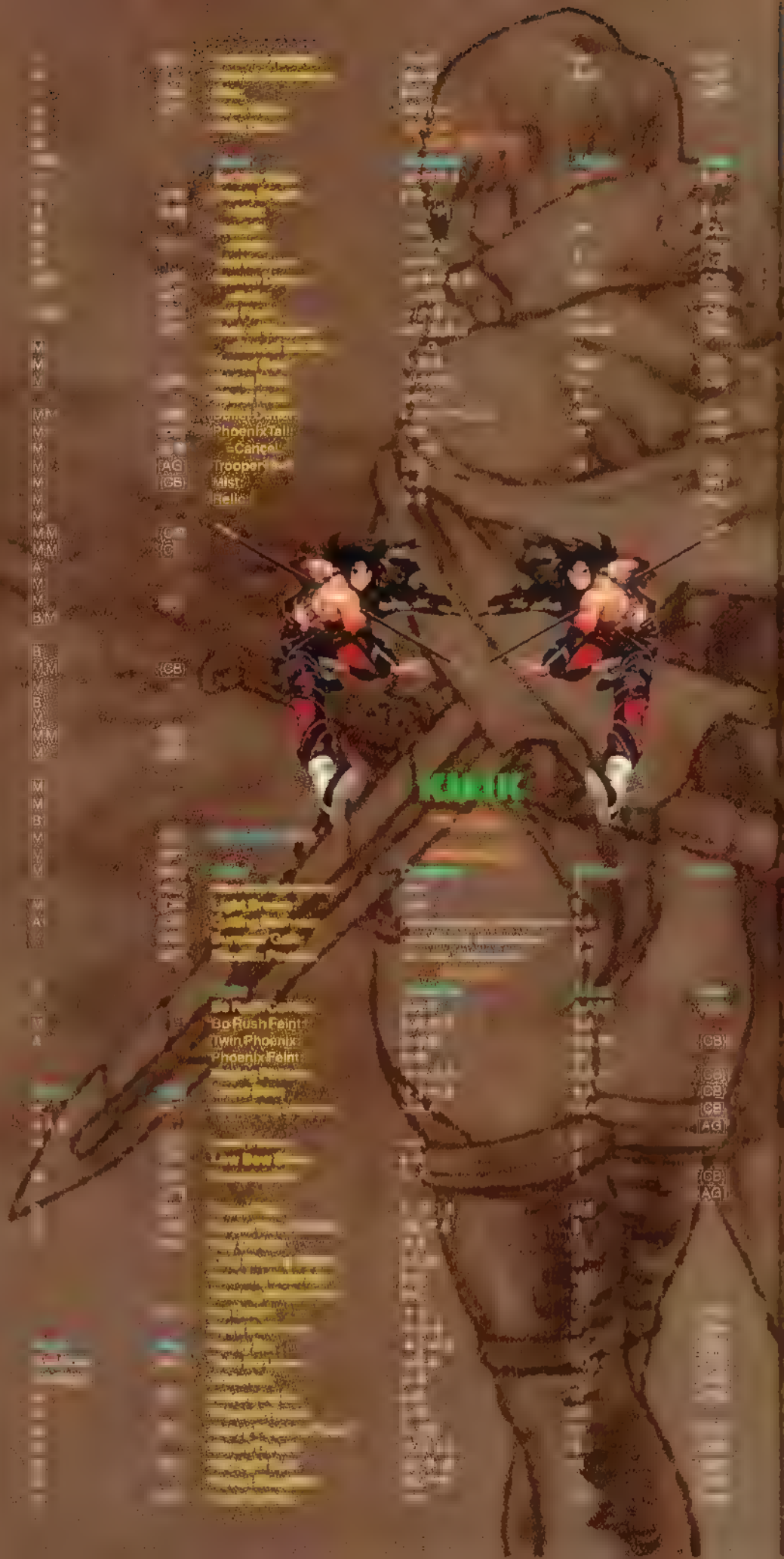
Nome	Comando	Altura
Widow Maker:		
Heaven:	C+B	
Heaven to Hell:	C+B,↓↘→	
Heaven's Writing:	→,|→,|→,G+A	
Hound Knocker:	pela esquerda: arremesso	A/B
Broken [illegible]	pela direita: arremesso	A/B
[illegible]	[illegible]ras: arremesso	A/B

ATAQUES

Nome	Comando	Altura
[illegible]	B	
Slide Tornado:	↓↘→,B	
[illegible]	↓↘→,A	
Silent Dance:	↓↙←,B	
Angel Flip Kick:	↓↙←,A	
[illegible]	↓↙←,C	
Iron Butterfly:	←,A,A,A	A,B,M
[illegible]	←,[A],A,A	A,B,M
Cutlass Flash:	←,A,B	A,M
Delayed Flash:	←,[A],B	A,M
Reverse Mirage:	←,[C],A	M,[M]
Angel Satellite:	↓↘→,↓↘→,A,A	M,B
[illegible]	↓↘→,↓↘→,B	M,B
[illegible]	↓↘→,B	M
[illegible]	↓↙←,B	B
[illegible]	↓↙←,A	A
Heavy Impact:	↓↙←,A,C	
Twin Flow:	↓↙←,C,C	
Angel [illegible]	↓↙←,C,A	
[illegible]	↓↙←,C,B	M
Olympus Overwave:	↓↙←,C,C	M
Grace Heaven:	↓↙←,C,C,C	
Guardian Strike:	↓↙←,C,C,A	M,M
Guardian Spike:	↓↙←,C,C,B	M,M
Guardian [illegible]	↓↙←,C,C,C	[M],[M]
Guardian Judgement:	↓↙←,C,C,C,C	M,[M],[M]
Heaven Spiral:	↓↙←,C,C,C,C,C	M
Heaven Shower:	↓↙←,C,C,C,C,C,C	M
Heaven Upper:	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C	
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C	M
[illegible]	↓↙←,C	M
[illegible]	↓↙←,C	M
[illegible]	↓↙←,C	M
[illegible]	↓↙←,C	M
[illegible]	↓↙←,C	M
[illegible]	↓↙←,C	M
[illegible]	↓↙←,C	M
[illegible]	↓↙←,C	M
[illegible]	↓↙←,C	M
[illegible]	↓↙←,C	M
[illegible]	↓↙←,C	M
[illegible]	↓↙←,C	M
[illegible]	↓↙←,C	M
[illegible]	↓↙←,C	M
[illegible]	↓↙←,C	M
[illegible]	↓↙←,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C

Heaven Dance to			
Heaven Cannon:		M	
Cloud Divide:		M	
Wind Hole Vortex:		M	
		M M	
Samurai Thrust:		M	
Samurai Thrust Delay:		M	
Dragon Slash:		M	AG
Stalk Cutter:		M	CB
Pocket Pick:	LB, B	M	
Time Hole:	AG, B	M	
Cloud Divide to Cold Stitch:	AG, K, B, B	M M	C
Obedience:		M M	C
Wheel Kick:		A	
Front Kick:		M	
Rising Knee:		M	
Stalk Shaver:		B M	
=Mist:			
Hem Stitch:		B	
Bullet Cutter:		M M	CB
Front Kick:		M	
Outer Snap:		B	
Shadow		M	
Steel Slicer:		M M	
		M	
		M	
		M	
		B	
		M	
		M	
		M	
		M	
		A	
		M	
		A	
Mist Stab Fury:			
Dividing Thrust:			
Variant Thrust:			
Water Mist Kick:			
Divide:			
Mist Walk:			

Phoenix Tail:			
=Cancel:			
Trooper:			
Mist:			
Relic:			



KICK

Bo Rush Feint:			
Twin Phoenix:			CB
Phoenix Feint:			
			CB
			CB
			CB
			AG
			CB
			AG

Phoenix Claw:
Wave Divide:
Playful Phoenix:
Monument:
Playful Rhythm:
Laughing Bee
Lian Hua Upper:
Rhythm Break
Shan
Tzao Lan Hua:
Cancel 2nd hit
Vengeful
Laughing Bee Her Hua

MAXI

ANOTACOES

ARREMESSOS

Leg Slasher:
Shadow Slicer:
Delay Slicer:
Backspin Slash:
Diving Leg Slash:
Jumping Backspin Slash:
Maelstrom:
Night Behind Stance:

[G],↑,B,C
←B+C
→↓,B+C
←↑,B+C
[G],C,C,C
[LE],C
[AG],↘,C,[↘]
A+B
↓,A+B
↑,A+B
[AG],↙,A+B
A+C
→/←,A+C
↓/↑,A+C,A

↓,A+C
[AG],A+C,C
[AG],↓,A+C
←B+C
→A
B+C
↓,B+C
↑,B+C
[LE],B+C

WIND ROLL FRONT

Comando	Ataque
B	M
B,B,B	M,M,M
B,C,B	M,M,M

WIND ROLL LOWER/UPPER

Cloud Scroll:		A A	
=CanceltoWind Roll Front			
=CanceltoWind Roll Lower			
=CanceltoWind Roll Upper			
Storm Cloud Scroll:		A A M	
Water Kick:		A A	
Mat:			

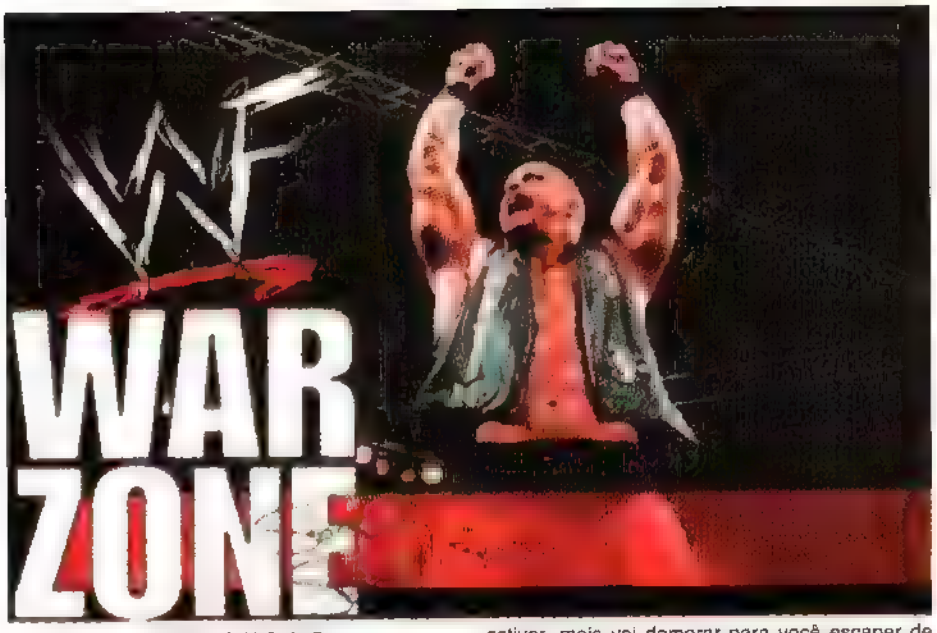
ASTAROTH

ARREMESSOS

Nome	Comando		
Maelstrom Drive:	G+A		
Colossus:	G+B		
Thin Bomb:	G+B [→]		
Flight of the Wicked	G+B [←]		
Possession Tide:	↓ 2 ← A		
Wrath of Damage:	G+B		
Drop of Lava:	↓ G+A		
Burial:	↓ A+B		
Burial:	↓ B+C		
Beat Down:	pela esquerda, arremesso		
On Silent Wings:	pela direita, arremesso		
[illegible]	por trás, arremesso		

ATAQUES

Nome	Comando		
Annihilation:	A A		
Delay Annihilation:	[illegible]		
Destruction:	[illegible]		
Grip Shot to Ax Volcano:	[illegible]		
=Delay Second Hit:	[illegible]		
Tornado Spike:	[illegible]		
Vicious Circle:	[illegible]		
Violent Circle:	[illegible]		
Hades Break:	[illegible]		
Discus:	[illegible]		
Delay Discus:	[illegible]		
Hades Control:	[illegible]		



COMANDOS

PlayStation
L1=Esquiva para esquerda
R1=Esquiva para direita
L2=Escalar
R2=Correr
▲=Soco
□=Chute
○=Agarrar
X=Bloqueio

Nintendo 64
L=Esquiva para esquerda
R=Esquiva para direita
C▲=Escalar
C▶=Correr
B=Soco
A=Chute
C◀=Agarrar
C▼=Bloqueio

SISTEMA DE JOGO

Barra de Power
Sua barra de power começa verde. Quando ela acabar você ficará tonto até que ■ barra de stun acabe, então sua nova barra de power ficará de uma cor verde mais amarelada. Assim vai progressivamente deixando sua barra de power amarela, laranja e finalmente vermelha, quando o lutador está no ponto mais fraco.

Barra de Stun (Recuperação)
Quando uma de suas barras de power acabar, você ficará tonto. Sua barra de Stun vai começar a diminuir. Neste estado, você não tem controle de seu personagem até que a barra de stun se acabe. Aperte rápida e repetidamente os botões para se recuperar mais rápido. Se ■ seu oponente estiver tonto, use stomps, elbows ou qualsquer outros golpes de seu personagem contra oponentes caídos.

Barra de Hold (Rest Holds)
Quando um lutador está em um agarrão normal, a barra de power será substituida para uma barra de Hold vermelha com a palavra "HOLD" nela. Enquanto ela vai diminuindo, o lutador que faz o agarrão aperta rápida e repetidamente os botões para causar mais dano, enquanto o que está sendo agarrado deve fazer o mesmo para tentar escapar mais rápido. Quanto mais exausto você estiver, mais vai demorar para você escapar de um agarrão.

Barra de Pain (Submission Holds)
Quando um lutador é pego em um submission hold com sua barra de power vermelha, a barra de power é substituída pela barra de Pain com a palavra "PAIN" nela. Ela começa a se esvaziar lentamente, mas também enche se o lutador que está fazendo o submission hold aplicar mais pressão. O lutador que faz ■ agarrão aperta rápida e repetidamente os botões para aplicar mais pressão, seu oponente deve fazer o mesmo para tentar escapar. Se ■ barra de Pain encher completamente, o lutador que está sendo agarrado vai desistir.

Barra de Pin
Quando um lutador está sendo segurado (o adversário pula por cima dele enquanto ele está caído e o segura), a barra de power é substituída pela barra vermelha de Pin. Ela vai se esvaziando lentamente, ■ o lutador que está sendo segurado pode apertar os botões rápida e repetidamente para esvaziá-la mais rápido. Quando ela estiver totalmente vazia, o lutador sendo segurado vai chutar o que está segurando e escapará. Isso deve acontecer antes de o juiz contar até 3, ou o lutador segurado perderá a luta.

Barra de Dano do Golpe (Move Damage)
A pequena barra abaixo da sua barra de power é a barra de dano do golpe. Ela mostra quanto dano está sendo causado pelo golpe que você está fazendo.

O sistema de Agarrões
Depois de agarrar o adversário, seu lutador tem uma porção de opções para golpeá-lo, e o adversário também tem estas opções. Há um sistema complicado mas eficiente para definir qual lutador tem a prioridade do golpe. Após agarrar, você pode apertar Bloqueio para fazer um Irish Whip (jogar o oponente contra as cordas). Cada lutador tem 9 movimentos possíveis (sem contar o Irish Whip) de fazer após agarrar. Veja abaixo:

DANO	COMANDO
1	Chute
2	Soco
3	Agarrar
4	Uma direção, Chute
5	Uma direção, Soco
6	Uma direção, Agarrar
7	Duas direções, Chute
8	Duas direções, Soco
9	Duas direções, Agarrar

As direções usadas para 7, 8 e 9 são diferentes para cada lutador.

Como uma regra básica: qualquer um que tente ■ golpe mais fraco ganha o agarrão. Apesar disso, você pode tentar um golpe que causa mais dano que o de seu oponente ganhando uma Vantagem de Agarrão (TieUp Advantage). Funciona da seguinte maneira: ■ nome de cada lutador aparece em branco inicialmente, fazendo golpes comuns (não agarrões) o nome vai ficando com tons mais escuros, e com isso o lutador ganha a vantagem para um agarrão. Quanto mais escuro o tom, maior é a vantagem. Confira abaixo a tabela com as vantagens:

COR DO NOME	VANTAGEM
Branco	0
Azul Claro	1-3
Azul (médio)	4-6
Azul Escuro	7-9

Você pode ganhar um agarrão se o seu Dano do Golpe menos a Vantagem for menor que o Dano do Golpe de seu oponente menos a Vantagem dele. Por exemplo: em um agarrão, você realiza uma direção e chute (Dano=4) ■ o nome do seu lutador está azul claro (Vantagem=2), então o seu total é 2 pois 4-2=2 (Dano-Vantagem). Seu oponente usa um agarrão (Dano=3) ■ o nome dele ainda está em branco (Vantagem=0), o total dele então é 3 pois 3-0=0. Você ganha o agarrão mesmo ■ seu golpe sendo mais forte, porque o seu total é menor que o do oponente (2 seu contra 3 dele).

Para complicar ainda mais as coisas, aqui vai a maneira de evitar jogadores espertinhos que sempre tentam os golpes de baixo dano:

-Os movimentos 6 ■ 9 sempre vencem o movimento 1.
-Os movimentos 5 e 8 sempre vencem o movimento 2.
-Os movimentos 4 e 7 sempre vencem o movimento 3.

MOVIMENTOS BÁSICOS

-Quando seu oponente está em pé na borda do ringue do lado de fora e virado para ■ ringue, você pode puxá-lo para dentro do ringue com um Agarrão, ou chutar ou socá-lo para fora do ringue com Chute ou Soco respectivamente.

-Quando seu oponente está em pé dentro do ringue perto das cordas e você está na borda do lado de fora, você pode puxá-lo para fora do ringue com Agarrão ou socar usando Soco ou Chute (você não pode chutar desta posição, o botão de Chute apenas soca).

-Quando seu oponente está fora do ringue e você está dentro, você pode fazer um ataque para fora do ringue com o seu personagem em pé perto das cordas, usando Chute ou Soco (o golpe pode ser um Slingshot Dropkick, Flying Clothesline, etc. dependendo do personagem que você está usando).

-Quando seu personagem está fora do ringue ■ você está dentro, você pode fazer um golpe correndo para fora direto para as cordas na direção do seu oponente ■ apertando Soco (geralmente um Slingshot Cross Body Block), Chute (geralmente um Slingshot Diving Dropkick), ou Agarrar imediatamente antes de bater nas cordas.

-Quando seu oponente está dentro do ringue perto das cordas ou na borda, e você está do lado de fora do ringue, você pode puxá-lo para

fora com Soco, Chute ou Agarrar (mas você não pode usar Chute se ele estiver na borda do ringue).
-Quando seu oponente está enganchado num canto, use Soco, Chute ou Agarrar para bater sua cabeça no corner. Use →-Agarrar ou ←-Agarrar para fazer um Belly-to-Back Suplex.

WEAPONS MATCH

-Para pegar uma arma em uma Wepons Match, aperte Agarrar quando você estiver parado sobre ela (quando ele estiver brilhando em branco).
-Use a arma que você está segurando com Soco ou Chute, aperte Agarrar novamente para dispensá-la.

STEEL CAGE MATCH

-Quando você estiver no topo da gaiola em uma Cage Match, aperte ↓ para escalar para fora (você só vai cair de volta para dentro se a barra de power de seu oponente ainda não estiver vermelha), ou Soco, Chute ou Agarrar para mergulhar em seu oponente (um golpe diferente dependendo do seu adversário estar em pé ou deitado).
-Quando seu oponente está no topo da gaiola, você pode balançar a parede da gaiola com Agarrar para fazê-lo cair (a não ser que ele já tenha escalado para o lado de fora).
-Quando você estiver entre seu oponente e a parede da gaiola em uma Steel Cage Match, aperte →-Soco ou ←-Soco para bater a cabeça dele na gaiola.

TAG TEAM MATCH

-Para mudar sua atenção para o outro oponente em uma Tag Match, aperte o botão Escalar.
-Para chamar seu parceiro em uma Tag Match, segure o direcional na direção do seu parceiro quando você estiver perto dele.

ROYAL RUMBLE (APENAS NO N64)

-Para jogar um oponente sobre a corda superior, empurre-o para o canto do ringue até ele tocar as cordas (se ele já não estiver lá) quando ele está tonteado (em pé). Agora aperte →-→-Bloqueio ou ←-←-Bloqueio (o mesmo que o Irish Whip para todos). Geralmente funciona melhor se você alinhar seu personagem de forma que você esteja de frente para as cordas e o seu oponente esteja de costas para elas.

PROVOCAÇÕES E POSES

Todo lutador pode provocar seu oponente ou se mostrar para o público durante uma luta. Estas combinações funcionam para todos:
Provocação: aperte Soco + Bloqueio
Pose: aperte Agarrar + Chute
Nota: se você fizer isto perto das cordas com Shawn Michaels, ele se inclina para trás sobre as cordas ao invés de fazer sua pose normal)
Flexionar: aperte Soco + Bloqueio no topo do corner

DICAS

-Para entreter o público, além de fazer poses, você deve tentar não usar o mesmo movimento repetidas vezes. Varie ou você não ganha aplausos.
-Você pode reverter um golpe do oponente apertando Bloqueio no momento exato. Calcular o tempo é muito importante, apertar o botão repetidamente não funciona.

NOTA EM TODOS OS GOLPES

O sistema direcional de War Zone não é como na maioria dos jogos de luta. Aqui, quando você ver direita (→) listado, será sempre para a direita. Quando você ver esquerda (←) listado, será sempre para a esquerda. As direções não são relativas à sua posição na tela (elas não são "para frente" ou "para trás").

NOTA PARA FINISHERS E "HIDDEN MOVES"

Finishers e "Hidden Moves" não podem ser feitos no Training Mode. Estes são golpes não listados nos menus do jogo. Golpes não listados não são necessariamente "hidden moves", apenas aqueles que não podem ser feitos no Training Mode. "Hidden Moves" (e a maioria dos Finishers) geralmente envolvem comandos com três direções. Os Finishers só podem ser feitos quando seu adversário estiver com a barra de power vermelha.

LEGENDA PARA A LISTA DE GOLPES

(P) Pin (ativa a barra de PIN)
(H) Rest Hold (ativa a barra de HOLD)
(S) Submission Hold (ativa a barra de PAIN)

TRUQUES DA VERSÃO PLAYSTATION

Código para FMV

Na versão Playstation, você pode fazer o seguinte código na tela título ("Press Start") para ver todas as seqüências em FMV do jogo:
1) ↑+▲, →+○, ↓+X, ←+□, nesta exata ordem 4 vezes;
2) R1 + L1, R2 + L2, duas vezes nesta ordem.
Você verá "Movie 1" na tela. Aperte ↑ ou ↓ para alterar o movie e aperte X para ver o escolhido.

Seleção Aleatória

Para que o computador escolha um lutador para você aleatoriamente, aperte ↑+Bloqueio na tela de seleção de personagens.

Escolhendo sua Roupa

A maioria dos lutadores tem duas roupas, Austin e Goldust têm quatro. Para sua primeira roupa, você pode segurar L1 ao escolher ou apenas selecioná-lo normalmente. Para a segunda roupa do lutador, segure L2 enquanto você o seleciona. Para a terceira roupa de Austin ou Goldust, segure R1 ao selecionar ou então R2 para a quarta roupa de um dos dois.

Chamar para uma Ajuda

Para chamar um lutador durante uma luta, segure L1+L2+R1+R2 e aperte uma direção + um botão. Cada combinação de uma direção e um botão corresponde a um dos 16 lutadores do jogo. A luta toma-se uma batalha desigual de seu personagem e quem você chamou contra o seu adversário. Mas independente do que acontecer, seu oponente vencerá por desqualificação. Este truque só pode ser feito em batalhas 1-contra-1 (tanto Vs quanto Challenge Mode). Confira as combinações correspondentes a cada lutador chamado:

Combinação	Lutador
L1+L2+R1+R2+↑+Chute	Steve Austin
L1+L2+R1+R2+↑+Soco	Faarooq
L1+L2+R1+R2+↑+Agarrar	Mankind
L1+L2+R1+R2+↑+Bloqueio	Ahmed Johnson
L1+L2+R1+R2+↓+Chute	Ken Shamrock
L1+L2+R1+R2+↓+Soco	Kane
L1+L2+R1+R2+↓+Agarrar	Thrasher
L1+L2+R1+R2+↓+Bloqueio	Mosh
L1+L2+R1+R2+←+Chute	The British Bulldog
L1+L2+R1+R2+←+Soco	Shawn Michaels
L1+L2+R1+R2+←+Agarrar	Bret Hart
L1+L2+R1+R2+←+Bloqueio	Owen Hart
L1+L2+R1+R2+→+Chute	The Rock
L1+L2+R1+R2+→+Soco	Goldust
L1+L2+R1+R2+→+Agarrar	Triple H
L1+L2+R1+R2+→+Bloqueio	The Undertaker

The Basement

Para acessar o Basement, aperte L1 e depois R1 no elevador (Menu Principal). Ele é um menu com Características (FEATURES) e Modos (MODES). Vencer o título da WWF no Challenge Mode na dificuldade Medium ou Hard com certo lutador vai lhe dar um Feature ou Mode novo no menu do Basement.
Note: você precisa permanecer em Medium ou Hard no Challenge. Se você mudar a dificuldade (começar em Hard e muda para Medium no meio do jogo, ou vice-versa) não vai funcionar.
Confira abaixo a lista de Features e Modos ganhos com cada personagem:

FEATURE: ..... Vencer Com
Descrição: .....

CACTUS AND DUDE: Mankind
Descrição: Libera Cactus Jack e Dude Love como personagens secretos.

LADIES NIGHT: ..... Shawn Michaels ou Triple H
Descrição: Libera o tipo de corpo feminino para usar no Creation Mode.

SUE: ..... Bret Hart ou Owen Hart
Descrição: Libera Sue, a garota do ringue, como uma personagem secreta na opção Custom. Ela usa os golpes de Bret.

TRAINER: ..... N/A (Apenas acesse o Training Mode)
Descrição: Libera o Treinador (Jeff Robinson, um game tester) como um personagem secreto na opção Custom. Ele usa os golpes do Bulldog.

NEW DUDS: ..... Kane
Descrição: Adiciona mais camisetas, jaquetas, etc. para usar no Creation Mode.

EXTRA GOLD: ..... Goldust
Descrição: Libera a 3ª (DustyDust) e 4ª (MarilynDust) roupas de Goldust (confira no tópico "Escolhendo sua Roupa").

EXTRA COLD: ..... Steve Austin
Descrição: Libera a 3ª (Jeans & Black Vest) e 4ª (Jeans e a camiseta 3:16 AUSTIN) roupas de Austin (confira no tópico "Escolhendo sua Roupa").

RATTLESNAKE: ..... Qualquer lutador "Custom"
Descrição: Libera RattleSnake (um Steve Austin melhorado) como um personagem secreto na opção Custom.

MODE: ..... Vencer Com
Descrição: .....

BEANS: .....Qualquer um dos Headbangers
Descrição: Faz os lutadores arrotarem e peidarem durante as lutas quando ativado.

BIG HEAD: ..... Bulldog e The Rock
Descrição: Aumenta o tamanho da cabeça dos lutadores.

EGO: .....Ahmed Johnson
Descrição: Faz a cabeça do lutador aumentar quando ele é aplaudido e encolher quando é vaiado.

NO METERS: ..... Undertaker
Descrição: Remove todos os marcadores de power.

NO WIMPS: ..... Ken Shamrock ou Faarooq
Descrição: Desativa os bloqueios.

TRUQUES DA VERSÃO NINTENDO 64

Seleção Aleatória

Para que o computador escolha um lutador para você aleatoriamente, segure ↑ e aperte Chute na tela de seleção de personagens.

Escolhendo sua Roupa

A maioria dos lutadores tem duas roupas, Austin e Goldust têm quatro. Para sua primeira roupa, você pode segurar C▼ ao escolher ou apenas selecioná-lo normalmente. Para a segunda roupa do lutador, segure C▶ enquanto você seleciona. Para a terceira roupa de Austin ou Goldust, segure R ao selecionar ou então C▲ para a quarta roupa de um dos dois.

Chamar para uma Ajuda

Para chamar um lutador durante uma luta, segure L+R+Z e aperte uma direção + um botão. Há 16 combinações de direção + botão, cada uma correspondente a um dos 16 lutadores do jogo. A luta torna-se uma batalha desigual de seu personagem e quem você chamou contra o seu adversário. Mas independente do que acontecer, seu oponente vencerá por desqualificação. Este truque só pode ser feito em batalhas 1-contra-1 (tanto Vs quanto Challenge Mode). Confira as combinações correspondentes a cada lutador chamado:

Combinação	Lutador
L1+L2+R1+R2+↑+Chute	Steve Austin
L1+L2+R1+R2+↑+Soco	Faarooq
L1+L2+R1+R2+↑+Agarrar	Mankind
L1+L2+R1+R2+↑+Bloqueio	Ahmed Johnson
L1+L2+R1+R2+↓+Chute	Ken Shamrock
L1+L2+R1+R2+↓+Soco	Kane
L1+L2+R1+R2+↓+Agarrar	Thrasher
L1+L2+R1+R2+↓+Bloqueio	Mosh
L1+L2+R1+R2+←+Chute	The British Bulldog
L1+L2+R1+R2+←+Soco	Shawn Michaels
L1+L2+R1+R2+←+Agarrar	Bret Hart
L1+L2+R1+R2+←+Bloqueio	Owen Hart
L1+L2+R1+R2+→+Chute	The Rock
L1+L2+R1+R2+→+Soco	Goldust
L1+L2+R1+R2+→+Agarrar	Triple H
L1+L2+R1+R2+→+Bloqueio	The Undertaker

The Basement

Para acessar o Basement, aperte L e depois R no elevador (Menu Principal). Ele é um menu com Características (FEATURES) e Modos (MODES). Vencer o título da WWF no Challenge Mode na dificuldade Medium ou Hard com certo lutador vai lhe dar um Feature ou Mode novo no menu de Basement.
Note: você precisa permanecer em Medium ou Hard no Challenge. Se você mudar a dificuldade (começar em Hard e muda para Medium no meio do jogo, ou vice-versa) não vai funcionar.
Confira abaixo a lista de Features e Modos ganhos com cada personagem:

FEATURE: ..... Vencer Com
Descrição: .....

CACTUS AND DUDE: Mankind
Descrição: Libera Cactus Jack e Dude Love como personagens secretos.

LADIES NIGHT: ..... Shawn Michaels ou Triple H
Descrição: Libera o tipo de corpo feminino para usar no Creation Mode.

SUE: ..... Bret Hart ou Owen Hart
Descrição: Libera Sue, a garota do ringue, como uma personagem secreta na opção Custom. Ela usa os golpes de Bret.

PAMELA: ..... ??
Descrição: Libera Pamela (membro do time da iguana) como uma personagem secreta na opção Custom. Ela usa os golpes de Triple H.

TRAINER: .....N/A (Apenas acesse o Training Mode)
Descrição: Libera o Treinador (Jeff Robinson, um game tester) como um personagem secreto na opção Custom. Ele usa os golpes do Bulldog.

NEW DUDS: ..... Kane
Descrição: Adiciona mais camisetas, jaquetas, etc. para usar no Creation Mode.

TUROK: ..... ??
Descrição: Libera Turok the Dinosaur Hunter como um personagem secreto na opção Custom. Ela usa os golpes de Rock.

EXTRA GOLD: ..... Goldust
Descrição: Libera a 3ª (DustyDust) e 4ª (MarilynDust) roupas de Goldust (confira no tópico "Escolhendo sua Roupa").

EXTRA COLD: ..... Steve Austin
Descrição: Libera a 3ª (Jeans & Black Vest) e 4ª (Jeans e a camiseta 3:16 AUSTIN) roupas de Austin (confira no tópico "Escolhendo sua Roupa").

RATTLESNAKE: ..... Qualquer lutador "Custom"
Descrição: Libera RattleSnake (um Steve Austin melhorado) como um personagem secreto na opção Custom.
NOTA: Para ganhar RattleSnake na versão N64, você precisa primeiro terminar os modos VS, Tag, Cage e Weapons no Hard com seu lutador criado antes de vencer o título WWF no Challenge com ele.

PASTA: ..... ??
Descrição: Libera cabelos longos para usar no Creation Mode.

MODE: ..... Vencer Com
Descrição: .....

BEANS: .....Qualquer um dos Headbangers
Descrição: Faz os lutadores arrotarem e peidarem durante as lutas quando ativado.

SHORTY: ..... ??
Descrição: Diminui o tamanho dos lutadores.

BIG HEAD: ..... Bulldog e The Rock
Descrição: Aumenta o tamanho da cabeça dos lutadores.

SQUEAKY: ..... ??
Descrição: As vozes de Vince McMahon e Jim Ross ficam rechinantes.

BIGFOOT: ..... ??
Descrição: Aumenta o tamanho dos pés dos lutadores.

GIANT: ..... ??
Descrição: Deixa os lutadores gigantes.

EGO: .....Ahmed Johnson
Descrição: Faz a cabeça do lutador aumentar quando ele é aplaudido e encolher quando é vaiado.

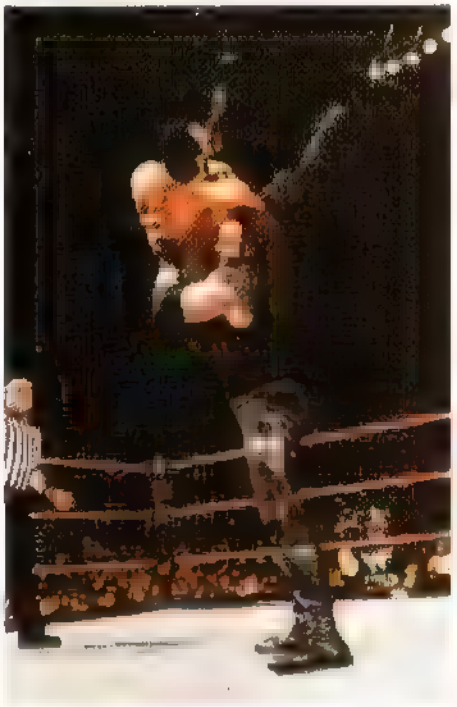
HEADLESS: ..... ??
Descrição: Deixa os lutadores sem cabeça.

HANGMEN: ..... ??
Descrição: Deixa os lutadores altos e magros.

NO METERS: ..... Undertaker
Descrição: Remove todos os marcadores de power.

NO WIMPS: ..... Ken Shamrock ou Faarooq
Descrição: Desativa os bloqueios.

POLISHED: ..... Qualquer um
Descrição: Deixa o chão e os cantos do ringue brilhantes.



SHAWN MICHAELS

Ambos em Pé
FINISHER - Sweet Chin Music:
→↓↑,chute+bloqueio ou
←↓↑,chute+bloqueio

Hurricanrana: →←↑,chute ou ←→↑,chute
Overhead Belly-to-Belly Suplex: →←,soco ou ←→, soco
Whip (Throw to Ropes): →→, bloqueio ou ←←, bloqueio
Arm Drag: ↑↑,soco
Arm Wrench (H): →→,soco ou ←←,soco
Body Slam: →↓,soco ou ←↓,soco
Crucifix (P): →→,chute ou ←←,chute
DDT: →↓,chute ou ←↓,chute
Flying Head Scissors: ↑↑,chute
Drop Toe Hold: ↓↓,chute
Headlock Takedown: →↓,agarrar ou ←↓,agarrar
Japanese Arm Drag: ↓↓,soco
Side Belly-to-Belly Suplex: →↑, agarrar ou ←↑,agarrar
Single Arm DDT: →↑,chute ou ←↑, chute
Small Package (P): ↓↓,agarrar
Discus Punch: ↑,soco ou ↓,soco
Inside Forearm: →,soco ou ←,soco
Drop Kick: ↑,chute
Punch: soco
Quick Kick: chute
TieUp: agarrar

Parado Sobre Oponente Caído

Standing Moonsault (P): ↓,soco
Knee Drop: ↓,chute
Elbow Drop: soco
Stomp: chute
Pin: agarrar

Correndo na Direção do Oponente Caído

Leg Drop: chute
Running Elbow Drop: soco

Parado sobre a Cabeça do Oponente Caído

Arm Wrench (H): →→,soco ou ←←,soco
Reverse Chinlock (H): →←,soco ou ←→,soco
Leg Lock Chokehold (H): ↓↑,soco ou ↑↓,soco
Knee Drop: ↓,chute
Elbow Drop: soco
Stomp: chute
Pickup By Head: agarrar

Parado sobre os Pés do Oponente Caído

Figure Four Leglock (S): →↑→,chute ou ←↑←,chute
Knee to Inside Leg (H): →→,chute ou ←←,chute
Step Over Toe Hold (H): →←,chute ou ←→,chute
Elbow to Groin: ↓↑,chute ou ↑↓,chute
Knee Drop: ↓,chute
Elbow Drop: soco
Stomp: chute

Sobre o Corner, Oponente Caído

Moonsault (P): segure bloqueio ainda olhando para trás
Shooting Star Press: ↑↑, chute+bloqueio
Fist Drop: chute+bloqueio
Splash: soco+agarrar
Elbow Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente em Pé

Hurricanrana: →↑,chute+agarrar ou ←↑,chute+agarrar
Moonsault: segure bloqueio ainda olhando para trás
Sunset Flip (P): chute+bloqueio
Bionic Elbow: soco+agarrar
Drop Kick: soco

Agarrado

Double Underhook Suplex: →←,chute ou ←→,chute
Brainbuster: ↓↑,soco ou ↑↓,soco
Piledriver: →↓,agarrar ou ←↑,agarrar
Northern Lights Suplex: →,chute ou ←,chute
Samoan Drop: →,soco ou ←,soco
Overhead Belly-to-Belly Suplex: →,agarrar ou ←,agarrar
Arm Drag: chute
Side Belly-to-Belly Suplex: soco
DDT: agarrar
Whip (Throw to Ropes): bloqueio

Por Trás do Oponente

German Suplex: →→↑,agarrar ou ←←↑,agarrar
Pump Handle Slam: →→,chute ou ←←,chute
Victory Roll (P): →→,soco ou ←←,soco
Abdominal Stretch (H): soco

Oponente Enganchado no Corner

Top Rope Superplex: ↑↓↑,agarrar
Top Rope Hurricanrana: →←↑,chute ou ←→↑,chute
Flying Head Scissors: →→,chute ou ←←,chute
Monkey Flip: →→,soco ou ←←,soco
Swinging DDT: →→,agarrar ou ←←,agarrar
Chest Chop: chute
Climb and Pummel: soco
Splash ■ Corner: agarrar

Parado, Oponente Correndo

Hurricanrana: ↑,chute
Dropkick Against Running Opponent: chute
Back Body Drop: soco
Arm Drag: agarrar

Correndo

Running Hurricanrana: soco+agarrar
Cross Body Block: chute
Flying Clothesline: soco
Crucifix (P): agarrar

Parado, Oponente Sobre o Corner

Wild Punch: soco
Pull Opponent Off: agarrar

STEVE AUSTIN

Ambos em Pé

FINISHER - Stone Cold Stunner (WITH Setup Kick): →→↑,agarrar+bloqueio ou ←←↑,agarrar+bloqueio
Vertical Suplex: ↓↑,agarrar ou ↑↓,agarrar
Belly-to-Belly Suplex: →←,agarrar ou ←→,agarrar
Whip (Throw to Ropes): →→,bloqueio ou ←←,bloqueio
Arm Wrench (H): →→,soco ou ←←,soco
Body Slam: →↓,soco ou ←↓,soco
Clothesline: ↓↓,soco ou ↑↑,soco
Cobra Clutch (S): →↑,agarrar ou ←↑,agarrar
DDT: →↓,chute ou ←↓,chute
Front Backbreaker (Pendulum): →↓,agarrar ou ←↓,agarrar
Gutwrench Powerbomb: →←,soco ou ←→,soco
Hammerlock (H): →→,agarrar ou ←←,agarrar
Side Belly-to-Belly Suplex: ↓↓,chute ou ↑↑,chute
Samoan Drop: →↑,soco ou ←↑,soco
Short Arm Clothesline: →→,chute ou ←←,chute
Single Arm DDT: →↑,chute ou ←↑,chute
Spinebuster: ↓↑,chute ou ↑↓,chute
Inside Forearm: →,soco ou ←,soco
Haymaker: ↓,soco ou ↑,soco
Kick (to Stomach): ↓,chute ou ↑,chute ou →,chute ou ←,chute
Punch: soco
Quick Kick: chute
TieUp: agarrar

Parado Sobre o Oponente Caído

Driving Elbow Smash: ↓,soco
Falling Headbutt: ↓,chute
Fist Drop: soco
Leg Drop: chute
Pin: agarrar

Correndo na Direção do Oponente Caído

Leg Drop: chute
Driving Elbow: soco

Parado sobre a Cabeça do Oponente Caído

Painkiller (S): →↑↓,soco ou ←↑↓,soco
Arm Wrench (H): →→,soco ou ←←,soco
Rear Chinlock (H): →←,soco ou ←→,soco
Reverse Chinlock (H): ↓↑,soco ou ↑↓,soco
Driving Elbow Smash: ↓,soco
Falling Headbutt: ↓,chute
Fist Drop: soco
Pickup By Head: agarrar

Parado sobre os Pés do Oponente Caído

STF (StepoverToehold Facelock) (S): ↓↑↓,chute ou ↑↓↑,chute
Step OverToe Hold (H): →→,chute ou ←←,chute
Half Crab (H): →←,chute ou ←→,chute
Texas Cloverleaf (S): ↓↑,chute ou ↑↓,chute
Driving Elbow Smash: ↓,soco
Knee Drop: ↓,chute
Fist Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente Caído

Frog Splash: →→,soco+chute ou ←←,soco+chute
Double Foot Stomp: chute+bloqueio
Driving Elbow: soco+agarrar
Fist Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente em Pé

ShoulderTackle: →↑,agarrar+bloqueio ou ←↑,agarrar+bloqueio
Forearm Smash: chute+bloqueio
Clothesline Off theTurnbuckle: soco+agarrar
Bionic Elbow: soco

Agarrado

FINISHER - Stone Cold Stunner (Without Setup Kick): →→,agarrar ou ←←,agarrar
Vertical Suplex: →↑,chute ou ←↑,chute
Brainbuster: →←,soco ou ←→,soco
Powerbomb: →↑,agarrar ou ←↑,agarrar
Inverted Atomic Drop: →,chute ou ←,chute
DDT: →,soco ou ←,soco
Overhead Belly-to-Belly Suplex: →,agarrar ou ←,agarrar
Hammerlock (H): chute
Backbreaker: soco
Backbreaker: agarrar
Whip (Throw ■ Ropes): bloqueio

PorTrás do Oponente

Reverse DDT: →←↓,agarrar ou ←→↓,agarrar
Pump Handle Slam: →→,chute ou ←←,chute
Side Slam: →→,soco ou ←←,soco
Cobra Clutch (S): soco

Oponente Enganchado no Corner

Belly-to-Belly Suplex: →→,soco ou ←←,soco
Top Rope SuperPlex: →→,agarrar ou ←←,agarrar
Kick in Corner: chute
Climb and Pummel: soco
Repeated Elbows: agarrar

Parado, Oponente Correndo

Power Slam: ↑,agarrar
Back Body Drop: chute
Clothesline: soco
Arm Drag: agarrar

Correndo

Running Clothesline: chute
LouThesz Press with Punches (H): soco

Parado, Oponente Sobre o Corner

Punch: soco
Pull Opponent Off: agarrar

BRITISH BULLDOG

Ambos em Pé

FINISHER: Running Power Slam with Pin: ↓↑↓,soco+agarrar ou ↑↓↑,soco+agarrar
Hanging Vertical Suplex: ↓↑↑,soco
Overhead Face Press: ↓↓↑,agarrar
Overhead Belly-to-Belly Suplex: →←,agarrar ou ←→,agarrar
Whip (Throw ■ Ropes): →→,bloqueio ou ←←,bloqueio
Arm Drag: ↓↓,soco
Arm Wrench (H): →→,soco ou ←←,soco
Bearhug: ↓↑,soco ou ↑↓,soco
Body Slam: →↓,agarrar ou ←↓,agarrar
Cricifix (P): →↑,chute ou ←↑,chute
Fireman's Carry: ↓↓,chute
HipToss: ↑↑,chute
Samoan Drop: →↑,soco ou ←↑,soco
Small Package (P): ↓↓,agarrar ou ↑↑,agarrar
Snapmare: →↓,chute ou ←↓,chute
European Uppercut: ↓,soco ou ↑,soco
Forearm: →,soco ou ←,soco
Dropkick: ↑,chute
Punch: soco
Quick Kick: chute
TieUp: agarrar

Parado Sobre Oponente Caído

Double Foot Stomp: ↓,chute
Elbow Drop: soco
Stomp: chute
Pin: agarrar

Correndo na Direção do Oponente Caído

Running Elbow Drop: soco
Running Knee Drop: agarrar

Parado sobre a Cabeça do Oponente Caído

Camel Clutch (S): →↑←,soco ou ←↑→,soco
Arm Wrench (H): →→,soco ou ←←,soco
Rear Chinlock (H): →←,soco ou ←→,soco
Stump Puller (H): ↓↑,soco ou ↑↓,soco
Double Foot Stomp: ↓,chute
Elbow Drop: soco
Stomp: chute
Pickup By Head: agarrar

Parado sobre os Pés do Oponente Caído

Boston Crab (S): →↓←,chute ou ←↓→,chute
Texas Cloverleaf (S): ↓↑,chute ou ↑↓,chute
SpinningToe Hold (H): →→,chute ou ←←,chute
Leg Grapevine (H): →←,chute ou ←→,chute
Double Foot Stomp: ↓,chute
Elbow Drop: soco
Stomp: chute

Sobre o Corner, Oponente Caído

Somersault Senton: ↑↑,soco+chute
Splash: chute+bloqueio
Kamikaze Headbutt: soco+agarrar
Knee Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente em Pé

Clothesline: →←,agarrar+bloqueio ou ←→,agarrar+bloqueio
Body Press: chue+bloqueio
Sunset Flip (P): soco+agarrar
Torpedo Dropkick: soco

Agarrado

FINISHER: Running Power Slam (P): ↑↓,agarrar ou ↓↑,agarrar
Overhead Belly-to-Belly Suplex: →←,chute ou ←→,chute
Double Underhook Suplex: →↓,soco ou ←↓,soco
HangingVertical Suplex: →↑,agarrar ou ←↑,agarrar
Fisherman's Suplex: →,chute ou ←,chute
GutWrench Powerbomb: →,soco ou ←,soco
Samoan Drop: →,agarrar ou ←,agarrar
HipToss: chute
Top Wristlock (H): soco
Chest Breaker: agarrar
Whip (Throw to Ropes): bloqueio

PorTrás do Oponente

Belly-to-Back Suplex: →↑←,agarrar ou ←↑→,agarrar
Victory Roll (P): →→,agarrar ou ←←,agarrar
Atomic Drop: →→,soco ou ←←,soco
Russian Leg Sweep: soco

Oponente Enganchado no Corner

Top Rope Superplex: ↓↑→,chute ou ↑↓←,chute
Oklahoma Stampede: →→,chute ou ←←,chute
Belly-to-Belly Suplex: →→,soco ou ←←,soco
Super Plex: →→,agarrar ou ←←,agarrar
Kick to Ribs: chute
Climb and Pummel: soco
Slap Face: agarrar

Parado, Oponente Correndo

Drop Kick Against Running Opponent: chute
Clothesline: soco
Arm Drag: agarrar

Correndo

Crucifix (P): soco+agarrar
Flying ShoulderTackle: chute
Running Clothesline: soco
Swinging Neckbreaker: agarrar

Parado, Oponente Sobre o Corner

Punch: soco
Pull Opponent Off: agarrar

FAAROOQ

Ambos em Pé

FINISHER - The Dominator: ↑↑↑,agarrar+bloqueio
Overhead Gorilla Press Slam: ↓↓→,agarrar ou ↓↓←,agarrar
Choke Slam: →→↑,soco ou ←←↑,soco
Vertical Suplex: →↑,agarrar ou ←↑,agarrar
Whip (Throw to Ropes): →→,bloqueio ou ←←,bloqueio
Bearhug: →↓,soco ou ←↓,soco
Hip Toss: ↑↑,chute
Japanese Arm Drag: ↓↓,soco
Knee ■ Face: →↓,chute ou ←↓,chute
Side Belly-to-Belly Suplex: →↑,chute ou ←↑,chute
Short Arm Clothesline: ↓↑,soco ou ↑↓,soco
Shoulder Breaker: →←,soco ou ←→,soco
Sidewalk Slam: →←,chute ou ←→,chute
Spinebuster: ↓↑,chute ou ↑↓,chute
Swinging Neck Breaker: →←,agarrar ou ←→,agarrar
Choke: ↓,soco ou ↑,soco
Forearm: →,soco ou ←,soco
Kick: ←,chute ou →,chute
Punch: soco
Quick Kick: chute
TieUp: agarrar

Parado Sobre ■ Oponente caído

Falling Headbutt: ↓,chute
Axe Handle Smash: soco
Stomp: chute
Pin: agarrar

Correndo na Direção do Oponente Caído

Running Knee Drop: chute
Flat Drop: soco
Falling Headbutt: agarrar

Parado sobre a Cabeça do Oponente Caído

Camel Clutch (S): →↑←,soco ou ←↑→,soco
Arm Wrench (H): →→,soco ou ←←,soco
Knee to Back (H): →←,soco ou ←→,soco
Blatant Choke (H): ↓↑,soco ou ↑↓,soco
Falling Headbutt: ↓,chute
Axe Handle Smash: soco
Stomp: chute
Pickup By Head: agarrar

Parado sobre os Pés do Oponente Caído

Boston Crab (S): →↓←,chute ou ←↓→,chute
Inverted STF (S): ↓↑,chute ou ↑↓,chute
Knee to Inside Leg (H): →→,chute ou ←←,chute
Elbow to Groin: →←,chute ou ←→,chute
Falling Headbutt: ↓,chute
Axe Handle Smash: soco
Stomp: chute

Sobre o Corner, Oponente Caído

Double Foot Stomp: ↑→,soco+chute ou ↑←,soco+chute
Knee Drop: chute+bloqueio
Driving Elbow: soco+agarrar
Flat Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente em Pé

Shoulder Tackle: →↑,agarrar+bloqueio ou ←↑,agarrar+bloqueio
Forearm Smash: chute+bloqueio
Clothesline: soco+agarrar
Axe Handle Smash: soco

Agarrado

Sidewalk Slam: ↓↑,chute ou ↑↓,chute
Brainbuster: →←,soco ou ←→,soco
Powerbomb: ↓→,agarrar ou ↑←,agarrar
Gut Wrench Power Bomb: →,chute ou ←,chute
Side Belly-to-Belly Suplex: →,soco ou ←,soco
Northern Lights Suplex: →,agarrar ou ←,agarrar
Hip Toss: chute
Chest Breaker: soco
Side Slam: agarrar
Whip (Throw to Ropes): bloqueio

Por Trás do Oponente

Belly-to-Back Suplex: →↑←,agarrar ou ←↑→,agarrar
Atomic Drop: →→,soco ou ←←,soco
Full Nelson (S): soco

Oponente Enganchado no Corner

Guillotine Whip: →→,chute ou ←←,chute
Super Plex: →→,soco ou ←←,soco
Top Rope Super Plex: →→,agarrar ou ←←,agarrar
Choke With Boot: chute
Charging Shoulder: soco

Parado, Oponente Correndo

Sidewalk Slam: →,soco ou ←,soco
Boot to Face: chute
Clothesline: soco
Power Slam: agarrar

Correndo

Flying Shoulder Tackle: chute
Running Clothesline: soco

Parado, Oponente Sobre o Corner

Punch: soco
Pull Opponent Off: agarrar

GOLDUST

Ambos em Pé

Whip (Throw to Ropes): →→,bloqueio ou ←←,bloqueio
Vertical Suplex: ↓↑,agarrar ou ↑↓,agarrar
Abdominal Stretch (H): →←,agarrar ou ←→,agarrar
Body Slam: →↓,agarrar ou ←↓,agarrar
DDT: →↓,chute ou ←↓,chute
Gut Wrench Powerbomb: →←,soco ou ←→,soco
Hip Toss: ↓↓,chute
Japanese Arm Drag: ↓↓,soco
Knee Breaker: ↓↑,chute ou ↑↓,chute
Neck Breaker: →↓,soco ou ←↓,soco
Samoan Drop: →↑,soco ou ←↑,soco
Single Arm DDT: →↑,chute ou ←↑,chute
Sleeper (S): ↓↑,soco ou ↑↓,soco
Snapmare: →↑,agarrar ou ←↑,agarrar
European Uppercut: ↓,soco ou ↑,soco
Punch: →,soco ou ←,soco
Kick: →,chute ou ←,chute
Slap: soco
Knee (de perto) ou Quick Kick: chute
TieUp: agarrar

Parado Sobre Oponente Caído

Double Foot Stomp: ↓,chute
Flat Drop: soco
Leg Drop: chute
Pin: agarrar

Correndo na Direção do Oponente Caído

Running Knee Drop: chute
Fist Drop: soco
Butt Drop: agarrar

Parado sobre a Cabeça do Oponente Caído

Arm Wrench (H): →→,soco ou ←←,soco
Rear Chinlock (H): →←,soco ou ←→,soco
Stump Puller (H): ↓↑,soco ou ↑↓,soco
Double Foot Stomp: ↓,chute
Fist Drop: soco
Pickup By Head: agarrar

Parado sobre os Pés do Oponente Caído

Headbutt to Groin: →↑←,chute ou ←↑→,chute
Elbow Drop Onto Leg: →→,chute ou ←←,chute
Knee to Inside Leg (H): →←,chute ou ←→,chute
Spinning Toehold (H): ↓↑,chute ou ↑↓,chute
Double Foot Stomp: ↓,chute
Fist Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente Caído

Somersault Senton: ↑↑,soco+chute
Butt Drop: chute+bloqueio
Fist Drop: soco+agarrar
Knee Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente em Pé

Shoulder Tackle: →↑,agarrar+bloqueio ou ←↑,agarrar+bloqueio
Forearm Smash: chute+bloqueio
Flying Butt Bump: soco+agarrar
Bionic Elbow: soco

Agarrado

Brainbuster: →↓,chute ou ←↓,chute
Bulldog: →↑,soco ou ←↑,soco
Piledriver: ↓↑,agarrar ou ↑↓,agarrar
DDT: →,chute ou ←,chute
Vertical Suplex: →,soco ou ←,soco
Samoan Drop: →,agarrar ou ←,agarrar
Hip Toss: chute
Atomic Drop: soco
Inverted Atomic Drop: agarrar
Whip (Throw to Ropes): bloqueio

Por Trás do Oponente

FINISHER - Curtain Call: →↓↓, agarrar+bloqueio ou ←↓↓, agarrar +bloqueio
Reverse DDT: ←→↓,agarrar
Atomic Drop: →→,soco ou ←←,soco
Abdominal Stretch (H): soco

Oponente Enganchado no Corner

Super Plex: →→,soco ou ←←,soco
Top Rope Superplex: →→,agarrar ou ←←,agarrar
Kick In Corner: chute
Chest Drop: soco
Repeated Elbows: agarrar

Parado, Oponente Correndo

Back Body Drop: ↑,soco
Dropkick: chute
Clothesline: soco
Power Slam: agarrar

Correndo

Running Dropkick: chute
Flying Clothesline: soco
Uppercut From Knees: agarrar

Parado, Oponente Sobre o Corner

Punch: soco
Pull Opponent Off: agarrar

TRIPLE H

Ambos em Pé

FINISHER: The Pedigree: →↓←,soco+agarrar ou ←↓→,soco+agarrar
Overhead Belly-to-Belly Suplex: →←,agarrar ou ←→,agarrar
Vertical Suplex: →↓,agarrar ou ←↓,agarrar
Whip (Throw to Ropes): →→,bloqueio ou ←←,bloqueio
Arm Wrench (H): →→,soco ou ←←,soco
Clothesline: →↓,soco ou ←↓,soco
DDT: →↓,chute ou ←↓,chute
Drop Toe Hold: ↓↓,chute
Hammerlock (H): ↑↑,soco
Japanese Arm Drag: ↓↓,soco
Knee Breaker: →↑,chute ou ←↑,chute
Knee to Face: →→,chute ou ←←,chute
Neck Breaker: →↑,soco ou ←↑,soco
Fisherman's Suplex: →↑,agarrar ou ←↑,agarrar
Sleeper (S): →→,agarrar ou ←←,agarrar
Inside Forearm: ↓,soco ou ↑,soco
Punch: →,soco ou ←,soco
Kick: ↓,chute ou ↑,chute
Wild Punch: soco
Quick Kick: chute
TieUp: agarrar

Parado Sobre o Oponente caído

Falling Headbutt: ↓,chute
Fist Drop: soco
Leg Drop: chute
Pin: agarrar

Correndo na Direção do Oponente Caído

Running Fist Drop: chute
Knee Drop: soco

Parado sobre a Cabeça do Oponente Caído

Blatant Choke (H): →↓←,soco ou ←↓→,soco
Arm Wrench (H): →→,soco ou ←←,soco
Rear Chinlock (H): →←,soco ou ←→,soco
Knee to Back (H): ↓↑,soco ou ↑↓,soco
Falling Headbutt: ↓,chute
Fist Drop: soco
Pickup By Head: agarrar

Parado sobre os Pés do Oponente Caído

Figure Four Leglock (S): →↑→,chute ou ←↑←,chute
Texas Cloverleaf (S): ↓↑,chute ou ↑↓,chute
Stepover Toe Hold (H): →→,chute ou ←←,chute
Half Crab (H): →←,chute ou ←→,chute
Falling Headbutt: ↓,chute
Fist Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente Caído

Somersault Senton: ↑↑,soco+chute
Double Foot Stomp: chute+bloqueio
Driving Elbow Drop: soco+agarrar
Knee Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente em Pé

Cross Body Press: ↑→,agarrar+bloqueio ou ↑←,agarrar+bloqueio
Diving Clothesline: chute+bloqueio
Shoulder Tackle: soco+agarrar
Axhandle Smash: soco

Agarrado

Overhead Belly-to-Belly Suplex: →↓,chute ou ←↑,chute
Double Underhook Suplex: ↓↑,soco ou ↑↓,soco
Power Bomb: →↑,agarrar ou ←↑,agarrar
Fisherman's Suplex: →,chute ou ←,chute
Gutwrench Powerbomb: →,soco ou ←,soco
Northern Lights Suplex: →,agarrar ou ←,agarrar
Hammerlock (H): chute
Neck Breaker: soco
Shoulder Breaker: agarrar
Whip (Throw to Ropes): bloqueio

Por Trás do Oponente

Shoulder Neckbreaker: →↑↑,agarrar ou ←↑↑,agarrar
Atomic Drop: →→,chute ou ←←,chute
Pump Handle Slam: →→,soco ou ←←,soco
Cobra Clutch (S): soco

Oponente Enganchado no Corner

Belly-to-Belly Suplex: →→,chute ou ←←,chute
Top Rope Double Underhook Suplex: →→,soco ou ←←,soco
Top Rope Superplex: →→,agarrar ou ←←,agarrar
Choke with Boot: chute
Chest Chop: soco
Charging Shoulder: agarrar

Parado, Oponente Correndo

Power Slam: ↑,agarrar
Drop Toe Hold: chute
Back Body Drop: soco
Clothesline: agarrar

Correndo

Running Drop Kick: chute
Running Clothesline: soco
Cross Body Block: agarrar

Parado, Oponente Sobre o Corner

Punch: soco
Pull Opponent Off: agarrar

MANKIND

Ambos em pé

FINISHER -The Mandible Claw (S): →←↑, agarrar+bloqueio
Whip (Throw to Ropes): →→,bloqueio ou ←←,bloqueio
Body Slam: →↑,agarrar ou ←↑,agarrar
Clothesline: ↓↓,soco ou ↑↑,soco
Cobra Clutch (S): ↓↓,agarrar ou ↑↑,agarrar
DDT: →↓,chute ou ←↓,chute
Front Backbreaker (Pendulum): →←,agarrar ou ←→,agarrar
Gutwrench Powerbomb: →←,soco ou ←→,soco
HipToss: ↓↑,chute ou ↑↓,chute
Knee Breaker: →↓,agarrar ou ←↓,agarrar
Leg Drag: ↓↓,chute ou ↑↑,chute
Neck Breaker: →↓,soco ou ←↓,soco
Samoan Drop: →↑,soco ou ←↑,soco
Side Belly-to-Belly Suplex: ↓↑,agarrar ou ↑↓,agarrar
Single Arm DDT: →↑,chute ou ←↑,chute
Haymaker: ↓,soco ou ↑,soco
Kick: →,chute ou ←,chute
Punch: soco
Quick Kick: chute
TieUp: agarrar

Parado Sobre o Oponente caído

Knee Drop: ↓,chute
Elbow Drop: soco
Leg Drop: chute
Pin: agarrar

Correndo na Direção do Oponente Caído

Leg Drop: chute
Fist Drop: soco
Falling Headbutt: agarrar

Parado sobre a Cabeça do Oponente Caído

FINISHER:The Mandible Claw (S): →←↑,agarrar+bloqueio
Painkiller (S): ↓↑,soco ou ↑↓,soco
Arm Wrench (H): →→,soco ou ←←,soco
Knee to Back (H): →←,soco ou ←→,soco
Knee Drop: ↓,chute
Elbow Drop: soco
Pickup By Head: agarrar

Parado sobre os Pés do Oponente Caído

Indian Deathlock (S): →←↑,chute ou ←→↑,chute
Elbow Drop onto Leg: →→,chute ou ←←,chute
Leg Grapevine (H): →←,chute ou ←→,chute
Headbutt to Groin: ↓↑,chute ou ↑↓,chute
Knee Drop: ↓,chute
Elbow Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente Caído

Somersault Senton: ↑↑,soco+chute
Splash: soco+agarrar
Elbow Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente em Pé

Forearm Smash: ↑↑,agarrar+bloqueio
Bionic Elbow: chute+bloqueio
Diving Clothesline: soco+agarrar

Axhandle Smash: soco

Agarrado

FINISHER: Mandible Claw (S): →←,agarrar ou ←→,agarrar
Brainbuster: →←,chute ou ←→,chute
Power Bomb: →↓,soco ou ←↓,soco
Piledriver: →↓,agarrar ou ←↑,agarrar
Samoan Drop: →,chute ou ←,chute
Inverted Atomic Drop: →,soco ou ←,soco
Vertical Suplex: →,agarrar ou ←,agarrar
HipToss: chute
DDT: soco
Side Belly-to-Belly Suplex: agarrar
Whip (Throw to Ropes): bloqueio

Por Trás do Oponente

Side Slam: →→↑,agarrar ou ←←↑,agarrar
Crossface Chikenwing (H): →→,chute ou ←←,chute
Reverse DDT: →→,soco ou ←←,soco
Nerve Hold (H): soco

Oponente Enganchado no Corner

Swinging DDT: →→,chute ou ←←,chute
Tree of Woe: →→,soco ou ←←,soco
Top Rope Superplex: →→,agarrar ou ←←,agarrar
Kick In Corner: chute
Forearm Smashes: soco
Charging Shoulder: agarrar

Parado, Oponente Correndo

Power Slam: ↑,agarrar
DropToe Hold: chute
Back Body Drop: soco
Arm Drag: agarrar

Correndo

Swinging Neck Breaker: chute
Running Clothesline: soco
Double LegTakedown with Punches (H): agarrar

Parado, Oponente Sobre o Corner

Punch: soco
Pull Opponent Off: agarrar

THE ROCK

Ambos em Pé

FINISHER: The Rock Bottom: →→↑,soco+agarrar ou ←←↑,soco+agarrar
Hurricanrana: →←↑,chute ou ←→↑,chute
Malvia Hurricane: →←↑,soco ou ←→↑,soco
Overhead Belly-to-Belly Suplex: →↑,agarrar ou ←↑,agarrar
Whip (Throw to Ropes): →→,bloqueio ou ←←,bloqueio
Ace Crusher: →←,soco ou ←→,soco
Arm Drag: ↑↑,soco
DropToe Hold: ↓↓,chute
HeadlockTakedown: →→,agarrar ou ←←,agarrar
Japanese Armdrag: ↓↓,soco
Samoan Drop: →↑,soco ou ←↑,soco
Side Belly-to-Belly Suplex: →↓,chute ou ←↓,chute
Short Arm Clothesline: ↓↓,agarrar ou ↑↑,agarrar
Shoulder Breaker: →↓,soco ou ←↓,soco
Spinebuster: ↓↑,soco ou ↑↓,soco
Discus Punch: →,soco ou ←,soco
Standing Dropkick: ↑,chute
Punch: soco
Standing Jump Kick: chute
TieUp: agarrar

Parado Sobre Oponente Caído

Falling Headbutt: ↓,chute
Fist Drop: soco
Leg Drop: chute
Pin: agarrar

Correndo na Direção do Oponente Caído

Leg Drop: chute
Running Knee Drop: soco
Splash: agarrar

Parado sobre a Cabeça do Oponente Caído

Arm Wrench (H): →→,soco ou ←←,soco
Reverse Chinlock (H): →←,soco ou ←→,soco
Short Arm Scissor (H): ↓↑,soco ou ↑↓,soco
Falling Headbutt: ↓,chute
Fist Drop: soco
Pickup By Head: agarrar

Parado sobre os Pés do Oponente Caído

STF (StepoverToehold Facelock) (S): ↓↑↓,chute ou ↑↓↑,chute
Inverted STF (S): ↓↑,chute ou ↑↓,chute
Elbow Drop onto Leg: →→,chute ou ←←,chute
SpinningToe Hold (H): →←,chute ou ←→,chute
Falling Headbutt: ↓,chute
Fist Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente Caído

Frog Splash: →→,soco+chute ou ←←,soco+chute
Knee Drop: chute+bloqueio
Fist Drop: soco+agarrar
Elbow Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente em Pé

Cross Body Press: ↑→,agarrar+bloqueio ou ↑←,bloqueio+bloqueio
Diving Clothesline: chute+bloqueio
ShoulderTackle: soco+agarrar
Dropkick: soco

Agarrado

Double Underhook Suplex: →↓,chute ou ←↓,chute
Brainbuster: →←,soco ou ←→,soco
Piledriver: ↓↑,agarrar ou ↑↓,agarrar
Side Belly-to-Belly Suplex: →,chute ou ←,chute
Inverted Atomic Drop: →,soco ou ←,soco
Sidewalk Slam: →,agarrar ou ←,agarrar
Arm Drag: chute
Shoulder Breaker: soco
DDT: agarrar
Whip (Throw to Ropes): bloqueio

PorTrás do Oponente

Belly-to-Back Suplex: →↑←,agarrar ou ←↑→,agarrar
Pump Handle Slam: →→,chute ou ←←,chute
Victory Roll (P): →→,agarrar ou ←←,agarrar
Reverse DDT: →→,soco ou ←←,soco
Crossface Chikenwing: soco

Oponente Enganchado no Corner

Top Rope Hurricanrana: →←↑,chute ou ←→↑,chute
Top Rope Super Plex: →↑←,soco ou ←↑→,soco
Flying Head Scissors: →→,chute ou ←←,chute
Swinging DDT: →→,soco ou ←←,soco
Belly-to-Belly Suplex: →→,agarrar ou ←←,agarrar
Choke with Boot: chute
Climb and Pummel: soco
Splash in Corner: agarrar

Parado, Oponente Correndo

Hurricanrana: ↑,chute
Standing Dropkick: chute
Back Body Drop: soco
Power Slam: agarrar

Correndo

Running Hurricanrana: soco +agarrar
Running Dropkick: chute
Flying Clothesline: soco
Crucifix (P): agarrar

Parado, Oponente Sobre o Corner

Punch: soco
Pull Opponent Off: agarrar

AHMED JOHNSON

Ambos em Pé

FINISHER - Pearl River Plunge: →←↑,chute+bloqueio ou ←→↑,chute+bloqueio
Choke Slam: →→↑,soco ou ←←↑,soco
Overhead Belly-to-Belly Suplex: →←,agarrar ou ←→,agarrar
Whip (Throw to Ropes): →→,bloqueio ou ←←,bloqueio
Bearhug: ↓↑,soco ou ↑↓,soco
Body Slam: →↓,soco ou ←↓,soco
Gut Wrench Power Bomb: →←,soco ou ←→,soco
Hip Toss: ↑↑,chute
Kneebreaker: →↑,chute ou ←↑,chute
Short Arm Clothesline: ↓↓,soco ou ↑↑,soco
Sidewalk Slam: →↓,chute ou ←↓,chute
Snapmare: →↓,agarrar ou ←↓,agarrar
Spinebuster: ↓↑,chute ou ↑↓,chute
Torture Rack (S): →↑,agarrar ou ←↑,agarrar
Discus Punch: →,soco ou ←,soco
Inside Forearm: ↓,soco ou ↑,soco
Standing Jump Kick: ↓,chute ou ↑,chute
Punch: soco
Kick: chute
TieUp: agarrar

Parado Sobre Oponente Caído

Knee Drop: ↓,chute
Splash: ↓,soco
Axe Handle Smash: soco
Stomp (Can be Tripled): chute
Pin: agarrar

Correndo na Direção do Oponente Caído

Leg Drop: chute
Fist Drop: soco

Parado sobre a Cabeça do Oponente Caído

Leg Lock (S): →←→,chute ou ←→←,chute
Arm Wrench (H): →→,soco ou ←←,soco
Head Crunch (H): →←,soco ou ←→,soco
Rear Chinlock (H): ↓↑,soco ou ↑↓,soco
Knee Drop: ↓,chute
Splash: ↓,soco
Axe Handle Smash: soco
Stomp: chute
Pickup By Head: agarrar

Parado sobre os Pés do Oponente Caído

Knee to Inside Leg (H): →→,chute ou ←←,chute
Leg Grapevine (H): →←,chute ou ←→,chute
Wishbone Leg Splitter: ↓↑,chute ou ↑↓,chute
Knee Drop: ↓,chute
Splash: ↓,soco
Axe Handle Smash: soco
Stomp: chute

Sobre o Corner, Oponente Caído

Kamikaze Headbutt: →←,soco+chute ou ←→,soco+chute
Double Foot Stomp: chute+bloqueio
Driving Elbow: soco+agarrar
Fist Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente em Pé

Shoulder Tackle: →↑,agarrar+bloqueio ou ←↑,agarrar+bloqueio
Forearm Smash: chute+bloqueio
Diving Clothesline: soco+agarrar
Bionic Elbow: soco

Agarrado

Side Slam: →↑,chute ou ←↑,chute
Brainbuster: →←,soco ou ←→,soco
Power Bomb: →↓,agarrar ou ←↓,agarrar
Samoan Drop: →,chute ou ←,chute
Bulldog: →,soco ou ←,soco
Overhead Belly-to-Belly Suplex: →,agarrar ou ←,agarrar
Backbreaker: chute
Atomic Drop: soco
Gutwrench Powerbomb: agarrar
Whip (Throw to Ropes): bloqueio

Por Trás do Oponente

Pump Handle Slam: →→,agarrar ou ←←,agarrar
Side Slam: →→,soco ou ←←,soco
Russian Leg Sweep: soco

Oponente Enganchado no Corner
Guillotine Whip: →→,chute ou ←←,chute
Choke With Boot: chute
Backhand Chop: soco
Charging Shoulder: agarrar
Parado, Oponente Correndo
Spinebuster: →,agarrar ou ←,agarrar
Sidewalk Slam: chute
Back Body Drop: soco
Power Slam: agarrar
Correndo
Flying Shoulder Tackle: chute
Double Leg Takedown with Punches (H): soco
Running Clothesline: agarrar
Parado, Oponente Sobre o Corner
Punch: soco
Pull Opponent Off: agarrar

BRET "HITMAN" HART

Ambos em Pé
Overhead Belly-to-Belly Suplex: →→,soco ou ←←,soco
Vertical Suplex: ↓↑,soco ou ↑↓,soco
Whip (Throw to Ropes): →→,bloqueio ou ←←,bloqueio
Body Slam: →↓,agarrar ou ←↓,agarrar
Clothesline: →↑,chute ou ←↑,chute
Crucifix (P): →→,chute ou ←←,chute
Fireman's Carry: ↓↓,chute
Drop Toe Hold: ↓↓,soco
Hip Toss: ↑↑,chute
Knee Breaker: →←,agarrar ou ←→,agarrar
Leg Drag: →↓,chute ou ←↓,chute
Samoan Drop: →↑,soco ou ←↑,soco
Small Package (P): ↓↓,agarrar
Spinebuster: ↓↑,agarrar ou ↑↓,agarrar
Inside Forearm: →,soco ou ←,soco
Haymaker: ↓,soco ou ↑,soco
Dropkick: ↑,chute
Punch: soco
Kick: chute
TieUp: agarrar
Parado Sobre Oponente Caído
Knee Drop: ↓,chute
Driving Elbow Smash: ↓,soco
Fist Drop: soco
Leg Drop: chute
Pin: agarrar
Correndo na Direção do Oponente Caído
Leg Drop: chute
Fist Drop: soco
Splash: agarrar
Parado sobre a Cabeça do Oponente Caído
Painkiller (S): →↓↑,soco ou ←↓↑,soco
Leglock Chokehold (H): →→,soco ou ←←,soco
Rear Chinlock (H): →←,soco ou ←→,soco
Short Arm Scissors (H): ↓↑,soco ou ↑↓,soco
Knee Drop: ↓,chute
Driving Elbow Smash: ↓,soco
Fist Drop: soco
Pickup By Head: agarrar
Parado sobre os Pés do Oponente Caído
FINISHER: The Sharpshooter (S): →→↑,chute+bloqueio ou ←←↑,chute+bloqueio
Elbow Drop onto Leg: →→,chute ou ←←,chute
Half Crab (H): →←,chute ou ←→,chute
Headbutt to Groin: ↓↑,chute ou ↑↓,chute
Knee Drop: ↓,chute
Driving Elbow Smash: ↓,soco
Fist Drop: soco
Sobre o Corner, Oponente Caído
Kamikaze Headbutt: →←,soco+chute ou ←→,soco+chute
Driving Elbow: chute+bloqueio
Elbow Drop: soco+agarrar
Knee Drop: soco
Sobre o Corner, Oponente em Pé
Cross Body Press: ↑→,agarrar+bloqueio ou ↑←,agarrar+bloqueio
Bionic Elbow: chute+bloqueio
Sunset Flip (P): soco+agarrar
Dropkick: soco
Agarrado
Samoan Drop: →←,chute ou ←→,chute
Piledriver: →↓,soco ou ←↑,soco
Side Backbreaker (Pendulum): →→,agarrar ou ←←,agarrar
Neck Breaker: →,chute ou ←,chute
Inverted Atomic Drop: →,soco ou ←,soco
Northern Lights Suplex: →,agarrar ou ←,agarrar
Hip Toss: chute
Top Wristlock (H): soco
Atomic Drop: agarrar
Whip (Throw to Ropes): bloqueio
Por Trás do Oponente
German Suplex: →→↑,agarrar ou ←←↑,agarrar
Russian Leg Sweep: →→,chute ou ←←,chute
Atomic Drop: →→,soco ou ←←,soco
Crossface Chickenwing (H): soco
Oponente Enganchado no Corner
Top Rope Super Plex: →←→,chute ou ←→←,chute
Monkey Flip: →→,chute ou ←←,chute
Swinging DDT: →→,soco ou ←←,soco
Belly-to-Belly Suplex: →→,agarrar ou ←←,agarrar
Forearm Smashes: chute
Climb and Pummel: soco
Parado, Oponente Correndo
Power Slam: ↓,agarrar
Dropkick: chute
Drop Toe Hold: soco
Back Body Drop: agarrar
Correndo
Swinging Neckbreaker: ↓,agarrar ou ↑,agarrar
Crucifix (P): soco+agarrar
Running Dropkick: chute
Hart Attack (Dropping Clothesline): soco
Swinging Neck Breaker: agarrar
Parado, Oponente Sobre o Corner
Punch: soco
Pull Opponent Off: agarrar

"THE BLACK HART" OWEN HART

Ambos em Pé
Hurricanrana: →←↑,chute ou ←→↑,chute
Overhead Belly-to-Belly Suplex: →→,agarrar ou ←←,agarrar
Whip (Throw to Ropes): →→,bloqueio ou ←←,bloqueio
Abdominal Stretch (H): →↓,soco ou ←↓,soco
Arm Drag: ↑↑,soco
Double Underhook Suplex: ↓↓,agarrar
Flying Head Scissors: →→,chute ou ←←,chute
Drop Toe Hold: ↓↓,chute
Gut Wrench Powerbomb: →←,soco ou ←→,soco
Japanese Arm Drag: ↓↓,soco
Fisherman's Suplex: ↑↑,agarrar
Side Belly-to-Belly Suplex: →↑,soco ou ←↑,soco
Small Package (P): →↑,agarrar ou ←↑,agarrar
Snapmare: →↓,chute ou ←↓,chute
Inside Forearm: ↓,soco ou ↑,soco
Punch: →,soco ou ←,soco
Standing Dropkick: ↓,chute ou ↑,chute
Wild Punch: soco
Kick: chute
TieUp: agarrar
Parado Sobre Oponente Caído
Falling Headbutt: ↓,chute
Splash: ↓,soco
Elbow Drop: soco
Stomp: chute
Pin: agarrar
Correndo na Direção do Oponente Caído
Leg Drop: chute
Running Knee Drop: soco
Falling Headbutt: agarrar
Parado sobre a Cabeça do Oponente Caído
Arm Wrench (H): →→,soco ou ←←,soco
Rear Chinlock (H): →←,soco ou ←→,soco
Leglock Chokehold (H): ↓↑,soco ou ↑↓,soco
Falling Headbutt: ↓,chute
Splash: ↓,soco
Elbow Drop: soco
Stomp: chute
Pickup By Head: agarrar
Parado sobre os Pés do Oponente Caído
FINISHER: The Sharpshooter (S): →→↑,chuet+bloqueio ou ←←↑,chute+bloqueio
Reverse Indian Deathlock (S): →←↑,chute ou ←→↑,chute
Inverted STF (S): ↑←↑,chute ou ↑→↑,chute
Surfboard (H): →→,chute ou ←←,chute
Leg Grapevine (H): →←,chute ou ←→,chute
Wishbone Leg Splitter: ↓↑,chute ou ↑↓,chute
Falling Headbutt: ↓,chute
Splash: ↓,soco
Elbow Drop: soco
Stomp: chute
Sobre o Corner, Oponente Caído
Moonsault Press (P): bloqueio quando estiver fora
Shooting Star Press: ↑↑,chute+agarrar
Somersault Senton Splash: chute+bloqueio
Frog Splash: soco+agarrar
Kamikaze Headbutt: soco
Sobre o Corner, Oponente em Pé
Spinning Heel Kick: →→,chute+agarrar ou ←←,chute+agarrar
Sunset Flip (P): soco+chute+agarrar
Hurricanrana: chute+bloqueio
Missle Dropkick: soco+agarrar
Forearm Smash: soco
Agarrado
Overhead Belly-to-Belly Suplex: →↓,chute ou ←↑,chute
Piledriver: ↓↑,soco ou ↑↓,soco
Double Underhook Suplex: ↓↑,agarrar ou ↑↓,agarrar
Gutwrench Powerbomb: →,chute ou ←,chute
Samoan Drop: →,soco ou ←,soco
Vertical Suplex: →,agarrar ou ←,agarrar
Arm Drag: chute
Neck Breaker: soco
Side Belly-to-Belly Suplex: agarrar
Whip (Throw to Ropes): bloqueio
Por Trás do Oponente
German Suplex: →→↑,agarrar ou ←←↑,agarrar
Atomic Drop: →→,chute ou ←←,chute
Victory Roll (P): →→,agarrar ou ←←,agarrar
Belly-to-Back Suplex: →→,soco ou ←←,soco
Crossface Chickenwing (H): soco
Oponente Enganchado no Corner
Super Plex: ↑←↓,soco ou ↑→↓,soco
Corner Hurricanrana: →←↑,chute ou ←→↑,chute
Flying Head Scissors: →→,chute ou ←←,chute
Monkey Flip: →→,soco ou ←←,soco
Swinging DDT: →→,agarrar ou ←←,agarrar
Kick to Ribs: chute
Climb and Pummel: soco

Splash in Corner: agarrar

Parado, Oponente Correndo

Hurricanrana: ↑,chute
Standing Dropkick: chute
Back Body Drop: soco
Running Belly-to-Belly Suplex: agarrar

Correndo

Running Hurricanrana: chute+bloqueio
Spinning Heel Kick: chute
Flying Clothesline: soco
Flying Forearm: agarrar

Parado, Oponente Sobre o Corner

Punch: soco
Pull Opponent Off: agarrar

The Undertaker

Ambos em Pé

FINISHER: Tombstone Piledriver (P): ↓↓↓,soco+agarrar
Overhead Belly-to-Belly Suplex: →↓,agarrar ou ←↓,agarrar
Vertical Suplex: →←,chute ou ←→,chute
Whip (Throw to Ropes): →→,bloqueio ou ←←,bloqueio
Ace Crusher: →→,agarrar ou ←←,agarrar
Choke Slam: ↓↓,soco
DDT: →↓,chute ou ←↓,chute
Gut Wrench Powerbomb: →←,soco ou ←→,soco
Shoulder Neck Breaker: →↓,soco ou ←↓,soco
Side Belly-to-Belly Suplex: →←,agarrar ou ←→,agarrar
Short Arm Clothesline: →↑,agarrar ou ←↑,agarrar
Single Arm DDT: →↑,chute ou ←↑,chute
Snapmare: →↑,soco ou ←↑,soco
Throat Toss: ↓↑,agarrar
Choke (H): ↓,soco ou ↑,soco
Haymaker: →,soco ou ←,soco
Kick: →,chute ou ←,chute
Thrust to Throat: soco
Quick Kick: chute
TieUp: agarrar

Parado Sobre Oponente Caído

Knee Drop: ↓,chute
Elbow Drop: soco
Leg Drop: chute
Pin: agarrar

Correndo na Direção do Oponente Caído

Fist Drop: chute ou soco
Falling Headbutt: agarrar

Parado sobre a Cabeça do Oponente Caído

Arm Wrench (H): →→,soco ou ←←,soco
Head Crunch (H): →←,soco ou ←→,soco
Painkiller (S): ↓↑,soco ou ↑↓,soco
Knee Drop: ↓,chute
Elbow Drop: soco
Pickup By Head: agarrar

Parado sobre os Pés do Oponente Caído

Leg Lock (S): →←→,chute ou ←→←,chute
Elbow Drop onto Leg: →→,chute ou ←←,chute
Half Crab (H): →←,chute ou ←→,chute
Surfboard (H): ↓↑,chute ou ↑↓,chute
Knee Drop: ↓,chute
Elbow Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente Caído

Driving Elbow Smash: →←,chute+agarrar ou ←→,chute+agarrar
Double Foot Stomp: chute+bloqueio
Frog Splash: soco+agarrar
Fist Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente em Pé

Forearm Smash: →←,chute+agarrar ou ←→,chute+agarrar
Axhandle Smash: chute+bloqueio
Diving Clothesline: soco+agarrar
Dropkick: soco

Agarrado

FINISHER: Tombstone Piledriver (P): ↓↑,agarrar ou ↑↓,agarrar
Vertical Suplex: →↓,chute ou ←↓,chute
Overhead Belly-to-Belly Suplex: →↑,soco ou ←↑,soco
Chokeslam: →←,agarrar ou ←→,agarrar
Northern Lights Suplex: →,chute ou ←,chute
DDT: →,soco ou ←,soco
Gutwrench Powerbomb: →,agarrar ou ←,agarrar
Back Breaker: chute
Atomic Drop: soco
Sidewalk Slam: agarrar
Whip (Throw to Ropes): bloqueio

Por Trás do Oponente

Side Slam: →→↑,agarrar ou ←←↑,agarrar
Reverse DDT: →→,chute ou ←←,chute
Reverse DDT: →→,soco ou ←←,soco
Shoulder Neck Breaker: soco

Oponente Enganchado no Corner

Top Rope Superplex: ↓↓↑,chute
Guillotine Whip: →→,chute ou ←←,chute
Belly-to-Belly Suplex: →→,soco ou ←←,soco
Top Rope Double Underhook Suplex: →→,agarrar ou ←←,agarrar
Choke with Boot: chute
Climb and Pummel: soco

Parado, Oponente Correndo

Spinebuster: →,agarrar ou ←,agarrar
Boot to Face: chute
Clothesline: soco
Power Slam: agarrar

Correndo

Flying Clothesline: soco
Swinging Neck Breaker: agarrar

Parado, Oponente Sobre o Corner

Choke Slam: ↑↑,agarrar
Punch: soco
Pull Opponent Off: agarrar

Ken Shamrock

Ambos em Pé

Hurricanrana: →←↑,chute ou ←→↑,chute
Whip (Throw to Ropes): →→,bloqueio ou ←←,bloqueio
Ace Crusher: →←,soco ou ←→,soco
Arm Wrench (H): →→,soco ou ←←,soco
Crucifix (P): →←,chute ou ←→,chute
Japanese Arm Drag: ↓↓,soco
Kneebreaker: →↓,chute ou ←↓,chute
Leg Drag: →→,chute ou ←←,chute
Reverse Painkiller (H): →↓,soco ou ←↓,soco
Samoan Drop: →↑,soco ou ←↑,soco
Short Arm Clothesline: ↑↑,soco
Sidewalk Slam: →↓,agarrar ou ←↓,agarrar
Single Arm DDT: →↑,chute ou ←↑,chute
Small Package (P): ↓↑,agarrar ou ↑↓,agarrar
Swinging Neckbreaker: →→,agarrar ou ←←,agarrar
Discus Punch: ↓,soco ou ↑,soco
Forearm: →,soco ou ←,soco
Standing Dropkick: ↑,chute
Wild Punch: soco
Kick to Thighs: chute
TieUp: agarrar

Parado Sobre Oponente Caído

Falling Headbutt: ↓,chute
Standing Moonsault (P): ↓,soco
Elbow Drop: soco
Stomp: chute
Pin: agarrar

Correndo na Direção do Oponente Caído

Fist Drop: chute
Front Elbow: soco

Parado sobre a Cabeça do Oponente Caído

Painkiller (S): →↑↓,soco ou ←↑↓,soco
Fuji Arm Bar (S): ↑→↑,soco ou ↑←↑,soco
Leglock Chokehold (H): →→,soco ou ←←,soco
Reverse Chinlock (H): →←,soco ou ←→,soco
Short Arm Scissor (H): ↓↑,soco ou ↑↓,soco
Falling Headbutt: ↓,chute
Elbow Drop: soco
Stomp: chute
Pin: agarrar

Parado sobre os Pés do Oponente Caído

FINISHER: Ankle Lock Submission (S): →←↑,chute+agarrar ou ←→↑,chute+agarrar
Reverse Fuji Leg Bar (S): →↑←,chute
Leg Grapevine (H): →→,chute ou ←←,chute
Texas Cloverleaf (S): →←,chute ou ←→,chute
STF (Stepover Toehold Facelock) (S): ↓↑,chute ou ↑↓,chute
Falling Headbutt: ↓,chute
Elbow Drop: soco
Stomp: chute

Sobre o Corner, Oponente Caído

Frog Splash: →→,soco+chute ou ←←,soco+chute
Moonsault Press (P): bloqueio quando estiver fora
Double Foot Stomp: chute+bloqueio
Kamikaze Headbutt: soco+agarrar
Elbow Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente em Pé

Hurricanrana: →↑,chute+agarrar ou ←↑,chute+agarrar
Cross Body Press: chute+bloqueio
Shoulder Tackle: soco+agarrar
Drop Kick: soco

Agarrado

Overhead Belly-to-Belly Suplex: →↑,chute ou ←↑,chute
Double Underhook Suplex: →←,soco ou →←,soco
Side Belly-to-Belly Suplex: →↓,agarrar ou ←↓,agarrar
Northern Lights Suplex: →,chute ou ←,chute
Gutwrench Powerbomb: →,soco ou ←,soco
Vertical Suplex: →,agarrar ou ←,agarrar
Hip Toss: chute
Top Wristlock (H): soco
Sidewalk Slam: agarrar
Whip (Throw to Ropes): bloqueio

Por Trás do Oponente

Belly-to-Back Suplex: →↑←,agarrar ou ←↑→,agarrar
Pump Handle Slam: →→,chute ou ←←,chute
Victory Roll (P): →→,agarrar ou ←←,agarrar

Reverse DDT: →→,soco ou ←←,soco
Russian Leg Sweep: soco

Oponente Enganchado no Corner

Flying Head Scissors: →→,chute ou ←←,chute
Hurricanrana: →→,soco ou ←←,soco
Super Plex: →→,agarrar ou ←←,agarrar
Chest Chop: chute
Climb and Pummel: soco
Charging Shoulder: agarrar

Parado, Oponente Correndo

Hurricanrana: ↑,chute
Drop Toe Hold: chute
Clothesline: soco
Running Belly-to-Belly Suplex: agarrar

Correndo

Running Hurricanrana: soco+agarrar
Double Leg Takedown with Punches (H): chute
Running Clothesline: soco
Cross Body Block: agarrar

Parado, Oponente Sobre o Corner

Punch: soco
Pull Opponent Off: agarrar

Kane

Ambos em Pé

FINISHER: Tombstone Piledriver (P): ↓↓↓,soco+agarrar
Overhead Belly-to-Belly Suplex: →↓,agarrar ou ←↓,agarrar
Vertical Suplex: →←,chute ou ←→,chute
Whip (Throw to Ropes): →→,bloqueio ou ←←,bloqueio
Ace Crusher: →→,agarrar ou ←←,agarrar
Choke Slam: ↓↓,soco
DDT: →↓,chute ou ←↓,chute
Gut Wrench Powerbomb: →←,soco ou ←→,soco
Shoulder Neck Breaker: →↓,soco ou ←↓,soco
Side Belly-to-Belly Suplex: →←,agarrar ou ←→,agarrar
Short Arm Clothesline: →↑,agarrar ou ←↑,agarrar
Single Arm DDT: →↑,chute ou ←↑,chute
Snapmare: →↑,soco ou ←↑,soco
Throat Toss: ↓↑,agarrar
Choke (H): ↓,soco ou ↑,soco
Haymaker: →,soco ou ←,soco
Kick: →,chute ou ←,chute
Thrust to Throat: soco
Quick Kick: chute
TieUp: agarrar

Parado Sobre Oponente Caído

Knee Drop: ↓,chute
Elbow Drop: soco
Leg Drop: chute
Pin: agarrar

Correndo na Direção do Oponente Caído

Fist Drop: chute ou soco
Falling Headbutt: agarrar

Parado sobre a Cabeça do Oponente Caído

Arm Wrench (H): →→,soco ou ←←,soco
Head Crunch (H): →←,soco ou ←→,soco
Painkiller (S): ↓↑,soco ou ↑↓,soco
Knee Drop: ↓,chute
Elbow Drop: soco
Pickup By Head: agarrar

Parado sobre os Pés do Oponente Caído

Leg Lock (S): →←→,chute ou ←→←,chute
Elbow Drop onto Leg: →→,chute ou ←←,chute
Half Crab (H): →←,chute ou ←→,chute
Surfboard (H): ↓↑,chute ou ↑↓,chute
Knee Drop: ↓,chute
Elbow Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente Caído

Elbow Smash: →←,chute+agarrar ou ←→,Driving chute+agarrar
Double Foot Stomp: chute+bloqueio
Frog Splash: soco+agarrar
Fist Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente em Pé

Forearm Smash: →←,chute+agarrar ou ←→,chute+agarrar
Axhandle Smash: chute+bloqueio
Diving Clothesline: soco+agarrar
Dropkick: soco

Agarrado

FINISHER: Tombstone Piledriver (P): ↓↑,agarrar ou ↑↓,agarrar
Vertical Suplex: →↓,chute ou ←↓,chute
Overhead Belly-to-Belly Suplex: →↑,soco ou ←↑,soco
Chokeslam: →←,agarrar ou ←→,agarrar
Northern Lights Suplex: →,chute ou ←,chute
DDT: →,soco ou ←,soco
Gutwrench Powerbomb: →,agarrar ou ←,agarrar
Back Breaker: chute
Atomic Drop: soco
Sidewalk Slam: agarrar
Whip (Throw to Ropes): bloqueio

Por Trás do Oponente

Side Slam: →→↑,agarrar ou ←←↑,agarrar
Reverse DDT: →→,chute ou ←←,chute
Reverse DDT: →→,soco ou ←←,soco
Shoulder Neck Breaker: soco

Oponente Enganchado no Corner

Top Rope Superplex: ↓↓↑,chute
Guillotine Whip: →→,chute ou ←←,chute
Belly-to-Belly Suplex: →→,soco ou ←←,soco
Top Rope Double Underhook Suplex: →→,agarrar ou ←←,agarrar
Choke with Boot: chute
Climb and Pummel: soco

Parado, Oponente Correndo

Spinebuster: →,agarrar ou ←,agarrar
Boot to Face: chute
Clothesline: soco
Power Slam: agarrar

Correndo

Flying Clothesline: soco
Swinging Neck Breaker: agarrar

Parado, Oponente Sobre o Corner

Choke Slam: ↑↑,agarrar
Punch: soco
Pull Opponent Off: agarrar

HEADBANGER THRASHER

Ambos em Pé

Hurricanrana: →←↑,chute ou ←→↑,chute
Whip (Throw to Ropes): →→,bloqueio ou ←←,bloqueio
Overhead Belly-to-Belly Suplex: ↓↑,agarrar
Ace Crusher: →←,soco ou ←→,soco
Arm Wrench (H): →↑,soco ou ←↑,soco
Crucifix (P): →↑,agarrar ou ←↑,agarrar
Drop Toe Hold: ↓↓,chute
Fireman's Carry: →←,chute ou ←→,chute
Headlock Takedown: →↓,soco ou ←↓,soco
Japanese Arm Drag: ↓↓,soco
Reverse Painkiller (H): →↓,chute ou ←↓,chute
Sidewalk Slam: →↓,agarrar ou ←↓,agarrar
Single Arm DDT: →↑,chute ou ←↑,chute
Spinebuster: →←,agarrar ou ←→,agarrar
Inside Forearm: →,soco ou ←,soco
Haymaker: ↓,soco ou ↑,soco
Dropkick: ↑,chute
Wild Punch: soco
Kick: chute
TieUp: agarrar

Parado Sobre Oponente Caído

Standing Moonsault (P): ↓,soco
Fist Drop: soco
Leg Drop: chute
Pin: agarrar

Correndo na Direção do Oponente Caído

Running Knee Drop: chute
Running Elbow Drop: soco

Parado sobre a Cabeça do Oponente Caído

Arm Wrench (H): →→,soco ou ←←,soco
Leglock Chokehold (H): →←,soco ou ←→,soco
Short Arm Scissor (H): ↓↑,soco ou ↑↓,soco
Knee Drop: ↓,soco
Fist Drop: soco
Leg Drop: chute
Pickup By Head: agarrar

Parado sobre os Pés do Oponente Caído

Boston Crab (S): →↓←,chute ou ←↓→,chute
Elbow to Groin: →→,chute ou ←←,chute
Reverse Indian Deathlock (S): →←,chute ou ←→,chute
STF (Stepover Toehold Facelock) (S): ↓↑,chute ou ↑↓,chute
Knee Drop: ↓,soco
Fist Drop: soco
Leg Drop: chute

Sobre o Corner, Oponente Caído

FINISHER - Stage Dive: →↑↑,soco+chute ou ←↑↑,soco+chute
Shooting Star Press: ↑↑,chute+agarrar
Leg Drop: chute+bloqueio
Somersault Senton Splash: soco+agarrar
Elbow Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente em Pé

Hurricanrana: →↑,chute+agarrar ou ←↑,chute+agarrar
Cross Body Press: chute+bloqueio
Sunset Flip (P): soco+agarrar
Axhandle Smash: soco

Agarrado

Northern Lights Suplex: →↓,chute ou ←↓,chute
Sidewalk Slam: →↓,soco ou ←↑,soco
Brainbuster: →↓,agarrar ou ←↑,agarrar
Fisherman's Suplex: →,chute ou ←,chute
Side Slam: →,soco ou ←,soco
Samoan Drop: →,agarrar ou ←,agarrar
Hip Toss: chute
Neck Breaker: soco
Inverted Atomic Drop: agarrar
Whip (Throw to Ropes): bloqueio

Por Trás do Oponente

Belly-to-Back Suplex: →↑←,agarrar ou ←↑→,agarrar
Shoulder Neckbreaker: →→,chute ou ←←,chute
Reverse DDT: →→,soco ou ←←,soco
Side Slam: →→,agarrar ou ←←,agarrar
Russian Leg Sweep: soco

Oponente Enganchado no Corner

Super Plex: →↓→,soco ou ←↓←,soco
Flying Head Scissors: →→,chute ou ←←,chute
Hurricanrana: →→,soco ou ←←,soco
Swinging DDT: →→,agarrar ou ←←,agarrar
Chest Chop: soco
Splash in Corner: agarrar

Parado, Oponente Correndo

Hurricanrana: ↑,chute
Standing Dropkick: chute
Power Slam: soco
Spinebuster: agarrar

Correndo
Flying Forearm: chute
Flying Clothesline: soco
Swinging Neckbreaker: agarrar

Parado, Oponente Sobre o Corner
Punch: soco
Pull Opponent Off: agarrar

HEADBANGER MOSH

Ambos em Pé
Vertical Suplex: →→,soco ou ←←,soco
Whip (Throw to Ropes): →→,bloqueio ou ←←,bloqueio
Ace Crusher: →←,soco ou ←→,soco
Arm Drag: ↑↑,soco
Crucifix (P): →↑,agarrar ou ←↑,agarrar
Double Underhook Suplex: →←,agarrar ou ←→,agarrar
Flying Head Scissors: →↑,chute ou ←↑,chute
Drop Toe Hold: ↓↓,chute
Gutwrench Powerbomb: →↑,soco ou ←↑,soco
Hip Toss: ↑↓,agarrar
Japanese Arm Drag: ↓↓,soco
Knee to Face: ↓↑,chute ou ↑↓,chute
Kneebreaker: →↓,agarrar ou ←↓,agarrar
Leg Drag: →→,chute ou ←←,chute
Neck Breaker: ↓↓,agarrar ou ↑↑,agarrar
Reverse Painkiller (H): →↓,chute ou ←↓,chute
Haymaker: ↓,soco ou ↑,soco
Punch: →,soco ou ←,soco
Standing Dropkick: ↑,chute
Wild Punch: soco
Kick: chute
TieUp: agarrar

Parado Sobre Oponente Caído
Knee Drop: ↓,chute
Standing Moonsault (P): ↓,soco
Elbow Drop: soco
Stomp: chute
Pin: agarrar

Correndo na Direção do Oponente Caído
Running Knee Drop: chute
Fist Drop: soco
Splash: agarrar

Parado sobre a Cabeça do Oponente Caído
Rear Chinlock (H): →→,soco ou ←←,soco
Leglock Chokehold (H): →←,soco ou ←→,soco
Painkiller (S): ↓↑,soco ou ↑↓,soco
Knee Drop: ↓,chute
Elbow Drop: soco
Stomp: chute
Pickup By Head: agarrar

Parado sobre os Pés do Oponente Caído
Wishbone Leg Splitter: →↑↓,chute ou ←↑↓,chute
Elbow Drop onto Leg: →→,chute ou ←←,chute
Leg Grapevine (H): →←,chute ou ←→,chute
Elbow to Groin: ↓↑,chute ou ↑↓,chute
Knee Drop: ↓,chute
Elbow Drop: soco
Stomp: chute

Sobre o Corner, Oponente Caído
Somersault Senton: ↑↑,soco+chute
Driving Elbow: chute+bloqueio
Frog Splash: soco+agarrar
Kamikaze Headbutt: soco

Sobre o Corner, Oponente em Pé
FINISHER - Mosh Pit (P): →←↑,agarrar+bloqueio ou ←→↑,agarrar+bloqueio
Hurricanrana: →←,chute+agarrar ou ←→,chute+agarrar
Moonsault: bloqueio quando estiver fora
Cross Body Press: chute+bloqueio
Shoulder Tackle: soco+agarrar
Drop Kick: soco

Agarrado
Brainbuster: →↑,chute ou ←↑,chute
Double Underhook Suplex: →←,soco ou ←→,soco
Power Bomb: →↓,agarrar ou ←↓,agarrar
Sidewalk Slam: →,chute ou ←,chute
Samoan Drop: →,soco ou ←,soco
Vertical Suplex: →,agarrar ou ←,agarrar
Hip Toss: chute
Shoulder Neck Breaker: soco
Gut Wrench Powerbomb: agarrar
Whip (Throw to Ropes): bloqueio

Por Trás do Oponente
German Suplex: →→↑,agarrar ou ←←↑,agarrar
Pump Handle Slam: →→,chute ou ←←,chute
Victory Roll (P): →→,agarrar ou ←←,agarrar
Reverse DDT: →→,soco ou ←←,soco
Shoulder Neckbreaker: soco

Oponente Enganchado no Corner
Hurricanrana: →←↓,chute ou ←→↓,chute
Monkey Flip: →→,chute ou ←←,chute
Belly-to-Belly Suplex: →→,soco ou ←←,soco
Top Rope Suplex: →→,agarrar ou ←←,agarrar
Chest Chop: soco
Splash in Corner: agarrar

Parado, Oponente Correndo
Sidewalk Slam: →,soco ou ←,soco
Dropkick: chute
Back Body Drop: soco
Power Slam: agarrar

Correndo
Swinging Neckbreaker: chute
Running Clothesline: soco
Double Leg Takedown with Punches (H): agarrar

Parado, Oponente Sobre o Corner
Punch: soco
Pull Opponent Off: agarrar

DUDE LOVE

Ambos em Pé
FINISHER - Double Arm DDT: →←↑,agarrar+bloqueio
Whip (Throw to Ropes): →→,bloqueio ou ←←,bloqueio
Body Slam: →↑,agarrar ou ←↑,agarrar
Clothesline: ↓↓,soco ou ↑↑,soco
Cobra Clutch (S): ↓↓,agarrar ou ↑↑,agarrar
DDT: →↓,chute ou ←↓,chute
Front Backbreaker (Pendulum): →←,agarrar ou ←→,agarrar
Gutwrench Powerbomb: →←,soco ou ←→,soco
HipToss: ↓↑,chute ou ↑↓,chute
Knee Breaker: →↓,agarrar ou ←↓,agarrar
Leg Drag: ↓↓,chute ou ↑↑,chute
Neck Breaker: →↓,soco ou ←↓,soco
Samoan Drop: →↑,soco ou ←↑,soco
Side Belly-to-Belly Suplex: ↓↑,agarrar ou ↑↓,agarrar
Single Arm DDT: →↑,chute ou ←↑,chute
Haymaker: ↓,soco ou ↑,soco
Kick: →,chute ou ←,chute
Punch: soco
Quick Kick: chute
TieUp: agarrar

Parado Sobre Oponente Caído
Knee Drop: ↓,chute
Elbow Drop: soco
Leg Drop: chute
Pin: agarrar

Correndo na Direção do Oponente Caído
Leg Drop: chute
Fist Drop: soco
Falling Headbutt: agarrar

Parado sobre a Cabeça do Oponente Caído
FINISHER - The Mandible Claw (S): →←↑,agarrar+bloqueio
Arm Wrench (H): →→,soco ou ←←,soco
Knee to Back (H): →←,soco ou ←→,soco
Painkiller (S): ↓↑,soco ou ↑↓,soco
Knee Drop: ↓,chute
Elbow Drop: soco
Pickup By Head: agarrar

Parado sobre os Pés do Oponente Caído
Indian Deathlock (S): →←↑,chute ou ←→↑,chute
Elbow Drop onto Leg: →→,chute ou ←←,chute
Leg Grapevine (H): →←,chute ou ←→,chute
Headbutt to Groin: ↓↑,chute ou ↑↓,chute
Knee Drop: ↓,chute
Elbow Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente Caído
Somersault Senton: ↑↑,soco+chute
Splash: soco+agarrar
Elbow Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente em Pé
Forearm Smash: ↑↑,agarrar+bloqueio
Bionic Elbow: chute+bloqueio
Diving Clothesline: soco+agarrar
Axhandle Smash: soco

Agarrado
FINISHER - Mandible Claw (S): →←,agarrar ou ←→,agarrar
Brainbuster: →←,chute ou ←→,chute
Power Bomb: →↓,soco ou ←↓,soco
Piledriver: →↓,agarrar ou ←↑,agarrar
Samoan Drop: →,chute ou ←,chute
Inverted Atomic Drop: →,soco ou ←,soco
Vertical Suplex: →,agarrar ou ←,agarrar
HipToss: chute
DDT: soco
Side Belly-to-Belly Suplex: agarrar
Whip (Throw to Ropes): bloqueio

PorTrás do Oponente
Side Slam: →→↑,agarrar ou ←←↑,agarrar
Crossface Chikenwing (H): →→,chute ou ←←,chute
Reverse DDT: →→,soco ou ←←,soco
Nerve Hold (H): soco

Oponente Enganchado no Corner
Swinging DDT: →→,chute ou ←←,chute
Tree of Woe: →→,soco ou ←←,soco
Top Rope Superplex: →→,agarrar ou ←←,agarrar
Kick in Corner: chute
Forearm Smashes: soco
Charging Shoulder: agarrar

Parado, Oponente Correndo
Power Slam: ↑,agarrar
DropToe Hold: chute
Back Body Drop: soco
Arm Drag: agarrar

Correndo
Swinging Neck Breaker: chute
Running Clothesline: soco
Double LegTakedown with Punches (H): agarrar

Parado, Oponente Sobre o Corner
Punch: soco
Pull Opponent Off: agarrar

CACTUS JACK

Ambos em Pé
FINISHER - Double Arm DDT: →←↑,agarrar+bloqueio
Whip (Throw to Ropes): →→,bloqueio ou ←←,bloqueio
Body Slam: →↑,agarrar ou ←↑,agarrar
Clothesline: ↓↓,soco ou ↑↑,soco

Cobra Clutch (S): ↓↓,agarrar ou ↑↑,agarrar
DDT: →↓,chute ou ←↓,chute
Front Backbreaker (Pendulum): →←,agarrar ou ←→,agarrar
Gutwrench Powerbomb: →←,soco ou ←→,soco
HipToss: ↓↑,chute ou ↑↓,chute
Knee Breaker: →↓,agarrar ou ←↓,agarrar
Leg Drag: ↓↓,chute ou ↑↑,chute
Neck Breaker: →↓,soco ou ←↓,soco
Samoan Drop: →↑,soco ou ←↑,soco
Side Belly-to-Belly Suplex: ↓↑,agarrar ou ↑↓,agarrar
Single Arm DDT: →↑,chute ou ←↑,chute
Haymaker: ↓,soco ou ↑,soco
Kick: →,chute ou ←,chute
Punch: soco
Quick Kick: chute
TieUp: agarrar

Parado Sobre Oponente Caído

Knee Drop: ↓,chute
Elbow Drop: soco
Leg Drop: chute
Pin: agarrar

Correndo na Direção do Oponente Caído

Leg Drop: chute
Fist Drop: soco
Falling Headbutt: agarrar

Parado sobre a Cabeça do Oponente Caído

FINISHER - The Mandible Claw (S): →←↑,agarrar+bloqueio
Arm Wrench (H): →→,soco ou ←←,soco
Knee to Back (H): →←,soco ou ←→,soco
Painkiller (S): ↓↑,soco ou ↑↓,soco
Knee Drop: ↓,chute
Elbow Drop: soco
Pickup By Head: agarrar

Parado sobre os Pés do Oponente Caído

Indian Deathlock (S): →←↑,chute ou ←→↑,chute
Elbow Drop onto Leg: →→,chute ou ←←,chute
Leg Grapevine (H): →←,chute ou ←→,chute
Headbutt to Groin: ↓↑,chute ou ↑↓,chute
Knee Drop: ↓,chute
Elbow Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente Caído

Somersault Senton: ↑↑,soco+chute
Splash: soco+agarrar
Elbow Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente em Pé

Forearm Smash: ↑↑,agarrar+bloqueio
Bionic Elbow: chute+bloqueio
Diving Clothesline: soco+agarrar
Axhandle Smash: soco

Agarrado

FINISHER - Mandible Claw (S): →←,agarrar ou ←→,agarrar
Brainbuster: →←,chute ou ←→,chute
Power Bomb: →↓,soco ou ←↓,soco
Piledriver: →↓,agarrar ou ←↑,agarrar
Samoan Drop: →,chute ou ←,chute
Inverted Atomic Drop: →,soco ou ←,soco
Vertical Suplex: →,agarrar ou ←,agarrar
HipToss: chute
DDT: soco
Side Belly-to-Belly Suplex: agarrar
Whip (Throw to Ropes): bloquelo

PorTrás do Oponente

Side Slam: →→↑,agarrar ou ←←↑,agarrar
Crossface Chikenwing (H): →→,chute ou ←←,chute
Reverse DDT: →→,soco ou ←←,soco
Nerve Hold (H): soco

Oponente Enganchado no Corner

Swinging DDT: →→,chute ou ←←,chute
Tree of Woe: →→,soco ou ←←,soco
Top Rope Superplex: →→,agarrar ou ←←,agarrar
Kick in Corner: chute
Forearm Smashes: soco
Charging Shoulder: agarrar

Parado, Oponente Correndo

Power Slam: ↑,agarrar
DropToe Hold: chute
Back Body Drop: soco
Arm Drag: agarrar

Correndo

Swinging Neck Breaker: chute
Running Clothesline: soco
Double LegTakedown with Punches (H): agarrar

Parado, Oponente Sobre o Corner

Punch: soco
Pull Opponent Off: agarrar

CHEESEMEISTER MOVE SET

Ambos em Pé

FINISHER - Running Power Slam (Without Pin): →→↑,soco+agarrar ou ←←↑,soco+agarrar
Hurricanrana: →←↑,chute ou ←→↑,chute
HangingVertical Suplex: →↓↑,soco ou ←↓↑,soco
Overhead Belly-to-Belly Suplex: →↑,agarrar ou ←↑,agarrar
Whip (Throw to Ropes): →→,bloqueio ou ←←,bloqueio
Arm Drag: →→,soco ou ←←,soco
Arm Wrench (H): →→,agarrar ou ←←,agarrar
Body Slam: →↓,soco ou ←↓,soco
Crucifix (P): →→,chute ou ←←,chute
DropToe Hold: ↓↓,chute
Fireman's Carry: →↓,agarrar ou ←↓,agarrar
HeadlockTakedown: →↑,chute ou ←↑,chute
HipToss: ↑↑,soco
Japanese Arm Drag: ↓↓,soco
Small Package (P): ↓↑,agarrar ou ↑↓,agarrar
Spinebuster: →↓,chute ou ←↓,chute
Snapmare: →,soco ou ←,soco
Standing Dropkick: ↑,chute
European Uppercut: ↓,soco ou ↑,soco
Haymaker: →,soco ou ←,soco
Kick: chute
Punch: soco
Quick Kick: chute
TieUp: agarrar

Parado Sobre Oponente Caído

Knee Drop: ↓,chute
Elbow Drop: ↓,soco
Fist Drop: soco
Stomp: chute
Pin: agarrar

Correndo na Direção do Oponente Caído

Running Knee Drop: chute
Fist Drop: soco

Parado sobre a Cabeça do Oponente Caído

Leg Lock Choke Hold (H): →→,soco ou ←←,soco
Painkiller (S): →←,soco ou ←→,soco
Camel Clutch (S): ↓↑,soco ou ↑↓,soco
Knee Drop: ↓,chute
Elbow Drop: ↓,soco
Fist Drop: soco
Stomp: chute
Pickup By Head: agarrar

Parado sobre os Pés do Oponente Caído

Leg Grapevine (H): →→,chute ou ←←,chute
Texas Cloverleaf (S): →←,chute ou ←→,chute
Boston Crab (S): ↓↑,chute ou ↑↓,chute
Knee Drop: ↓,chute
Elbow Drop: ↓,soco
Fist Drop: soco
Stomp: chute

Sobre o Corner, Oponente Caído

Frog Splash: →←,soco+chute ou ←→,soco+chute
Diving Knee Drop: chute+bloqueio
Diving Fist Drop: soco+agarrar
Double Foot Stomp: soco

Sobre o Corner, Oponente em Pé

Hurricanrana: →↑,soco+chute ou ←↑,soco+chute
ShoulderTackle: chute+bloqueio
Missle Dropkick: soco

Agarrado

FINISHER - Running Power Slam (P): →↓,agarrar ou ←↓,agarrar
Overhead Belly-to-Belly Suplex: ↓→,chute ou ↓←,chute
Brainbuster: →↑,soco ou ←↑,soco
HangingVertical Suplex: ↓↑,agarrar
Northern Lights Suplex: →,chute ou ←,chute
Gutwrench Powerbomb: →,soco ou ←,soco
Side Belly-to-Belly Suplex: →,agarrar ou ←,agarrar
Arm Drag: chute
HipToss: soco
DDT: agarrar
Whip (Throw to Ropes): bloqueio

PorTrás do Oponente

Belly-to-Back Suplex: →→,chute ou ←←,chute
Side Slam: →→,soco ou ←←,soco
Russian Leg Sweep: soco

Oponente Enganchado no Corner

Hurricanrana: →←↑,chute ou ←→↑,chute
Swinging DDT: →→,chute ou ←←,chute
Belly-to-Belly Suplex: →→,soco ou ←←,soco
Super Plex: →→,agarrar ou ←←,agarrar
Kick in Corner: chute
Chest Chop: soco
Charging Shoulder: agarrar

Parado, Oponente Correndo

Standing Dropkick: chute
DropToe Hold: soco
DropToe Hold: agarrar

Correndo

Swinging Neckbreaker: chute
Running Clothesline: soco
Double LegTakedown with Punches (H): agarrar

Parado, Oponente Sobre o Corner

Punch: soco
Pull Opponent Off: agarrar

PIT SCORPION MOVE SET

Ambos em Pé

Hurricanrana: →←↑,chute ou ←→↑,chute
Whip (Throw to Ropes): →→,bloqueio ou ←←,bloqueio
Vertical Suplex: →↓,agarrar ou ←↓,agarrar
Fireman's Carry: ↓↑,chute ou ↑↓,chute
Leg Drag: →↓,chute ou ←↓,chute
HeadlockTakedown: →↑,soco ou ←↑,soco
Small Package (P): ↓↑,agarrar ou ↑↓,agarrar
Snapmare: →↓,soco ou ←↓,soco
DropToe Hold: ↓↓,chute
Knee Breaker: ↑↑,chute
Neck Breaker: →←,agarrar ou ←→,agarrar
DDT: →←,chute ou ←→,chute
Crucifix (P): ↑↑,agarrar
Body Slam: →↑,agarrar ou ←↑,agarrar
Samoan Drop: →←,soco ou ←→,soco
Dropkick: ↑,chute
European Uppercut: ↓,soco ou ↑,soco
Haymaker: →,soco ou ←,soco
Kick: chute
Punch: soco
Quick Kick: chute
TieUp: agarrar

Parado Sobre Oponente Caído

Knee Drop: ↓,chute
Elbow Drop: ↓,soco
Fist Drop: soco
Stomp: chute
Pin: agarrar

Correndo na Direção do Oponente Caído

Running Knee Drop: chute
Fist Drop: soco

Parado sobre a Cabeça do Oponente Caído

Arm Wrench (H): →→,soco ou ←←,soco
Rear Chinlock (H): →←,soco ou ←→,soco
Short Arm Scissor (H): ↓↑,soco ou ↑↓,soco
Knee Drop: ↓,chute
Elbow Drop: ↓,soco
Fist Drop: soco
Stomp: chute
Pickup By Head: agarrar

Parado sobre os Pés do Oponente Caído

FINISHER - Scorpion Deathlock (S): →→↑,chute+bloqueio ou ←←↑,chute+bloqueio
Knee to Inside Leg (H): →→,chute ou ←←,chute
Half Crab (H): →←,chute ou ←→,chute
Headbutt to Groin: ↓↑,chute ou ↑↓,chute
Knee Drop: ↓,chute
Elbow Drop: ↓,soco
Fist Drop: soco
Stomp: chute

Sobre o Corner, Oponente Caído

Diving Knee Drop: chute+bloqueio
Frog Splash: soco+agarrar
Diving Fist Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente em Pé

Sunset Flip (P): ↑↑,agarrar
Missle Dropkick: chute+bloqueio
Cross Body Press: soco+agarrar
Bionic Elbow: soco

Agarrado

Side Belly-to-Belly Suplex: →←,chute ou ←→,chute

Double Underhook Suplex: →↓,soco ou ←↓,soco
Piledriver: ↓↑,agarrar ou ↑↓,agarrar
Inverted Atomic Drop: →,chute ou ←,chute
Neck Breaker: →,soco ou ←,soco
DDT: →,agarrar ou ←,agarrar
HipToss: chute
TopWristlock (H): soco
Atomic Drop: agarrar
Whip (Throw to Ropes): bloqueio

Por Trás do Oponente

Scorpion Deathdrop (Reverse DDT): ↑↓↑,agarrar
Pump Handle Slam: →→,chute ou ←←,chute
Side Slam: →→,soco ou ←←,soco
Atomic Drop: soco

Oponente Enganchado no Corner

Stinger Splash (Splash in Corner): →←↑,agarrar ou ←→↑,agarrar
Swinging DDT: →→,chute ou ←←,chute
Monkey Flip: →→,soco ou ←←,soco
Top Rope Super Plex: →→,agarrar ou ←←,agarrar
Kick on Corner: chute
Forearm Smashes: soco
Charging Shoulder: agarrar

Parado, Oponente Correndo

Standing Dropkick: chute
DropToe Hold: soco
Power Slam: agarrar

Correndo

Swinging Neckbreaker: chute
Running Clothesline: soco
Double LegTakedown with Punches (H): agarrar

Parado, Oponente Sobre o Corner

Punch: soco
Pull Opponent Off: agarrar

COLOSSUS MOVE SET

Ambos em Pé

FINISHER - Choke Slam: ↓↑↓,soco+agarrar ou ↑↓↑,soco+agarrar
Overhead Belly-to-Belly Suplex: →↓,soco ou ←↓,soco
Vertical Suplex: →↓,chute ou ←↓,chute
Whip (Throw to Ropes): →→,bloqueio ou ←←,bloqueio
ThroatToss: ↓↑,agarrar
GutWrench Powerbomb: →↑,soco ou ←↑,soco
Short Arm Clothesline: ↑↓,agarrar
Side Belly-to-Belly Suplex: →←,soco ou ←→,soco
Neck Breaker: →←,agarrar ou ←→,agarrar
Body Slam: ↓↑,soco ou ↑↓,soco
HipToss: ↓↓,soco
Snapmare: →↑,chute ou ←↑,chute
Arm Drag: ↓↓,chute
Knee Breaker: ↑↑,chute
Standing Dropkick: ↑,chute
European Uppercut: ↓,soco ou ↑,soco
Haymaker: →,soco ou ←,soco
Kick: chute
Punch: soco
Quick Kick: chute
TieUp: agarrar

Parado Sobre Oponente Caído

Knee Drop: ↓,chute
Elbow Drop: ↓,soco
Fist Drop: soco
Stomp: chute
Pin: agarrar

Correndo na Direção do Oponente Caído

Running Knee Drop: chute
Fist Drop: soco

Parado sobre a Cabeça do Oponente Caído

Arm Wrench (H): →→,soco ou ←←,soco
Rear Chinlock (H): →←,soco ou ←→,soco
Head Crunch (H): ↓↑,soco ou ↑↓,soco
Knee Drop: ↓,chute
Elbow Drop: ↓,soco
Fist Drop: soco
Stomp: chute
Pickup By Head: agarrar

Parado sobre os Pés do Oponente Caído

Knee to Inside Leg (H): →→,chute ou ←←,chute
Surfboard (H): →←,chute ou ←→,chute
Leg Lock (S): ↓↑,chute ou ↑↓,chute
Knee Drop: ↓,chute
Elbow Drop: ↓,soco
Fist Drop: soco
Stomp: chute

Sobre o Corner, Oponente Caído

Knee Drop: chute+bloqueio
Frog Splash: soco+agarrar
Diving Fist Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente em Pé

Axhandle Smash: chute+bloqueio
Bionic Elbow: soco

Agarrado

Vertical Suplex: ↓↑,chute ou ↑↓,chute
Piledriver: →↑,soco ou ←↑,soco
Power Bomb: →↓,agarrar ou ←↓,agarrar
Sidewalk Slam: →,chute ou ←,chute
Gutwrench Powerbomb: →,soco ou ←,soco
Overhead Belly-to-Belly Suplex: →,agarrar ou ←,agarrar
HipToss: chute
Atomic Drop: soco
Back Breaker: agarrar
Whip (Throw to Ropes): bloqueio

Por Trás do Oponente

Reverse DDT: →→,chute ou ←←,chute
Shoulder Neckbreaker: →→,soco ou ←←,soco
Atomic Drop: soco

Oponente Enganchado no Corner

GuillotineWhip: ↓↑,agarrar
Splash in Corner: →→,chute ou ←←,chute
Belly-to-Belly Suplex: →→,soco ou ←←,soco
Top Rope Double Underhook Suplex: →→,agarrar ou ←←,agarrar
ChokeWith Boot: chute
Charging Shoulder: soco

Parado, Oponente Correndo

Standing Dropkick: chute
DropToe Hold: soco
Power Slam: agarrar

Correndo

Swinging Neckbreaker: chute
Running Clothesline: soco
Double LegTakedown with Punches (H): agarrar

Parado, Oponente Sobre o Corner

Punch: soco
Pull Opponent Off: agarrar

TWIST MOVE SET

Ambos em Pé

FINISHER -Torture Rack (S): →←↑,soco+bloqueio ou ←→↑,soco+bloqueio
Overhead Belly-to-Belly Suplex: →←,agarrar ou ←→,agarrar
Vertical Suplex: →↓,chute ou ←↓,chute
Whip (Throw to Ropes): →→,bloqueio ou ←←,bloqueio
Bearhug: ↓↑,soco ou ↑↓,soco
Sidewalk Slam: →↓,chute ou ←↓,chute
Knee Breaker: →↑,chute ou ←↑,chute
GutWrench Power Bomb: →↑,soco ou ←→,soco
Snapmare: →↓,agarrar ou ←↓,agarrar
DDT: ↓↓,soco
HipToss: ↑↑,chute
Body Slam: →↓,soco ou ←↓,soco
Neck Breaker: ←←,agarrar
Samoan Drop: →←,soco ou ←→,soco
Short Arm Clothesline: ↓↓,soco ou ↑↑,soco
Drop Kick: ↑,chute
European Uppercut: ↓,soco ou ↑,soco
Haymaker: →,soco ou ←,soco
Kick: chute
Punch: soco
Quick Kick: chute
TieUp: agarrar

Parado Sobre Oponente Caído

Knee Drop: ↓,chute
Elbow Drop: ↓,soco
Fist Drop: soco
Stomp: chute
Pin: agarrar

Correndo na Direção do Oponente Caído

Running Knee Drop: chute
Fist Drop: soco

Parado sobre a Cabeça do Oponente Caído

Rear Chinlock (H): →→,soco ou ←←,soco
Leg Lock Chokehold (H): →←,soco ou ←→,soco
Head Crunch (H): ↓↑,soco ou ↑↓,soco
Knee Drop: ↓,chute
Elbow Drop: ↓,soco
Fist Drop: soco
Stomp: chute
Pickup By Head: agarrar

Parado sobre os Pés do Oponente Caído

Wishbone Leg Splitter: →→,chute ou ←←,chute
Elbow Drop Onto Leg: →←,chute ou ←→,chute
Half Crab (H): ↓↑,chute ou ↑↓,chute
Knee Drop: ↓,chute
Elbow Drop: ↓,soco
Fist Drop: soco
Stomp: chute

Sobre o Corner, Oponente Caído

Diving Knee Drop: chute+bloqueio
Frog Splash: soco+agarrar
Driving Elbow Smash: soco

Sobre o Corner, Oponente em Pé

ShoulderTackle: chute+bloqueio
Axhandle Smash: soco+agarrar
Flying Clothesline: soco

Agarrado

Brainbuster: ↓↑,chute ou ↑↓,chute
Piledriver: →↑,soco ou ←↑,soco
Power Bomb: →←,agarrar ou ←→,agarrar
Samoan Drop: →,chute ou ←,chute
Bulldog: →,soco ou ←,soco
DDT: →,agarrar ou ←,agarrar
Arm Drag: chute
HipToss: soco
Back Breaker: agarrar
Whip (Throw to Ropes): bloqueio

Por Trás do Oponente

Side Slam: →→,chute ou ←←,chute
Belly-to-Back Suplex: →→,soco ou ←←,soco
Pump Handle Slam: soco

Oponente Enganchado no Corner

Super Plex: ↑↓↑,soco
Guillotine Whip: →→,chute ou ←←,chute
Swinging DDT: →→,soco ou ←←,soco
Belly-to-Belly Suplex: →→,agarrar ou ←←,agarrar
Choke with Boot: chute
Climb and Pummel: soco
Backhand Chop: agarrar

Parado, Oponente Correndo

Standing Dropkick: chute
DropToe Hold: soco
Power Slam: agarrar

Correndo

Swinging Neckbreaker: chute
Running Clothesline: soco
Double LegTakedown with Punches (H): agarrar

Parado, Oponente Sobre o Corner

Punch: soco
Pull Opponent Off: agarrar

Cód. GE-25 - CADA - R$ 3,50

Cód. GE-26 - CADA - R$ 3,50

Cód. GE-27 - CADA - R$ 3,50

Cód. GG-01 - CADA - R$ 3,50

Cód. GG-02 - CADA - R$ 3,50

Cód. GG-03 - CADA - R$ 3,50

Cód. PD-04 - CADA - R$ 2,90

Cód. PD-05 - CADA - R$ 2,90

Cód. PD-06 - CADA - R$ 2,90

Cód. PD-07 - CADA - R$ 2,50

Cód. GG-08 - CADA - R$ 2,50

Cód. PD-09 - CADA - R$ 2,50

Cód. PD-10 - CADA - R$ 2,50

Cód. RG-25 - CADA - R$ 3,90

Cód. RG-26 - CADA - R$ 3,90

Cód. RG-27 - CADA - R$ 3,90

Cód. RG-28 - CADA - R$ 3,90

Cód. RG-29 - CADA - R$ 3,90

Cód. RG-30 - CADA - R$ 3,90

Cód. RG-31 - CADA - R$ 3,90

Assinale abaixo as referências que deseja receber.

Cód. GE-25 ( )	Cód. PD-08 ( )
Cód. GE-26 ( )	Cód. PD-09 ( )
Cód. GE-27 ( )	Cód. PD-10 ( )
Cód. GG-01 ( )	Cód. RG-25 ( )
Cód. GG-02 ( )	Cód. RG-26 ( )
Cód. GG-03 ( )	Cód. RG-27 ( )
Cód. PD-04 ( )	Cód. RG-28 ( )
Cód. PD-05 ( )	Cód. RG-29 ( )
Cód. PD-06 ( )	Cód. RG-30 ( )
Cód. PD-07 ( )	Cód. RG-31 ( )

Nome _____

Endereço _____

Cidade _____ Estado _____ Cep _____

Mande CHEQUE NOMINAL ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA.
C.P. 16.381 - Cep 02599-970 - São Paulo, SP - **Maiores informações: Tel.: (011) 266.3166** - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA. LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS.

PROGAMES

Lojas Franquiadas

SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel.: (011) 6950-6329
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1503 - Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 3862-1125
AGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
JD. BRASIL - Av. Julio Buono, 1486 - Tel.: (011) 201-0373
PENHA - Rua Capitão Avelino Carneiro, 457 - Tel.: (011) 6942-0816
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 - Tel.: (011) 208-3033
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 746-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel.: (011) 7085-2701 - (B. VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 - Tel.: (011) 7086-1594 - (MUNHOZ JR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 - Tel.: (014) 422-4019
S. J. dos CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B - Tel.: (014) 322-2424
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 - Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapirú, 158 - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 256 - Tel.: (015) 231-9740
S.J. do RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 - S/L - Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 - Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS - R. Com. Querubim Uriel, 131 Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEIXEIRA)

BAHIA

SALVADOR - Ladeira do Acupe, 2A - Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BL. - E. Loja - 64 - Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 - Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L. 130 - Tel.: (035) 421-7693
SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 Loja 15 - Tel.: (035) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)
CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÊ)
CURITIBA - Av. Rep. Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)
S. J. dos PINHAIS - Av. Rui Barbosa, 9295 - Tel.: (041) 382-7785

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 - Tel.: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 459 - Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - Rua Pinto de Figueiredo, 42 S/L - Tel.: (021) 569-9043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.: (021) 564-3608
NILÓPOLIS - R. Ant. José Bittencourt, 124 - Tel.: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE - Estr. do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-9194
LARGO DO MACHADO - R. do Catete, 311 - L. 117 - Tel.: (021) 557-1141
COPACABANA - Av. N. Sra Copacabana, 680 - 2º S S - L. b - Tel.: (021) 547-2644
NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 - Tel.: (021) 610-3786 (ICARAÍ)
PETRÓPOLIS - Bauhaus Expansão L. 06 - Tel.: (021) 231-4071
BARRA - Av. das Américas, 7707 - L. 104 - BL01 - Tel.: (021) 438-8317 (Shop. Millennium)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. Simplício A. Carvalho, 908 - Tel.: (051) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L - Tel.: (048) 233-2488 (TRINDADE)

SERGIPE

ARACAJÚ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

Informações sobre Franchising

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444/831-0444